HAWKMOON

CHRONIQUES GERMANIQUES





Chroniques Germaniques

par Vincent Zimmermann, Olivier Saraja et Bertrand Bry

(avec le concours de Guy Molinas)

Illustration de Couverture : Frasier et Jewel

Titre : Hubert de Lartigue

Maquette : Annick Tekieli

Illustrations et Cartes : Grégory Blot, Philippe Bouveret, Thierry Masson, Franck Poterlot, Eric Bourgier, Rodolphe Lupano et Stéphane Créty

Production : Eric "Thunk" Nieudan

Relecture : Christophe Begey

Auteur des Règles : Lynn Willis

Remerciements : A Nicolas Chaumond, Sabrina "Duracel" Chenot, Olivier Durand, Pierre-Antoine Gounand, Stéphane Labotière, Guy Molinas, Eric Nieudan, Guillaume Nolin, Nicolas Obam, Sébastien Poulain, Sébastien Ruiz-Castro, Olivier Saraja, Alain Würsch, Vincent Zimmermann, Christophe Deneux, Sébastien Marchesi, Frédéric "Barzi" Genevey, Stéphane Rapaz, Anne-Sylvie "Ansy" Dupont, Vincent Réviol, Jonas "Jon's" Hauser, Baptiste Merminod.
Et, surtout, à la Reine du bal : Sylvie Gamet.
Very Special Thanks to Carole, Bernard et Chantal.







Sommaire




L'Héritage des Von Löwen 4

Premier Acte : De Charybde en Sylla 7
Deuxième Acte : Le Prix de la Liberté 11
Troisième Acte : La Chevalière des Von Löwen 20
Quatrième Acte : Retrouver le Lionceau 24
Cinquième Acte : Intrigues et Batailles à Löwenburg 30

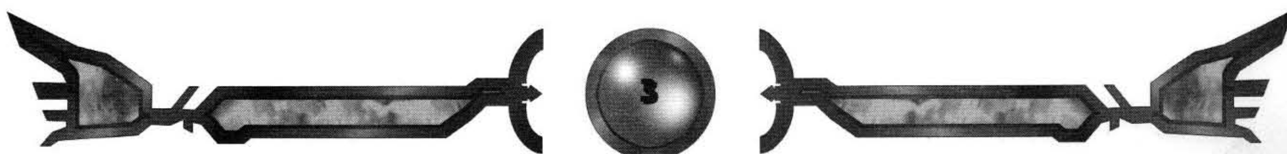
L'Effet Papillon 48

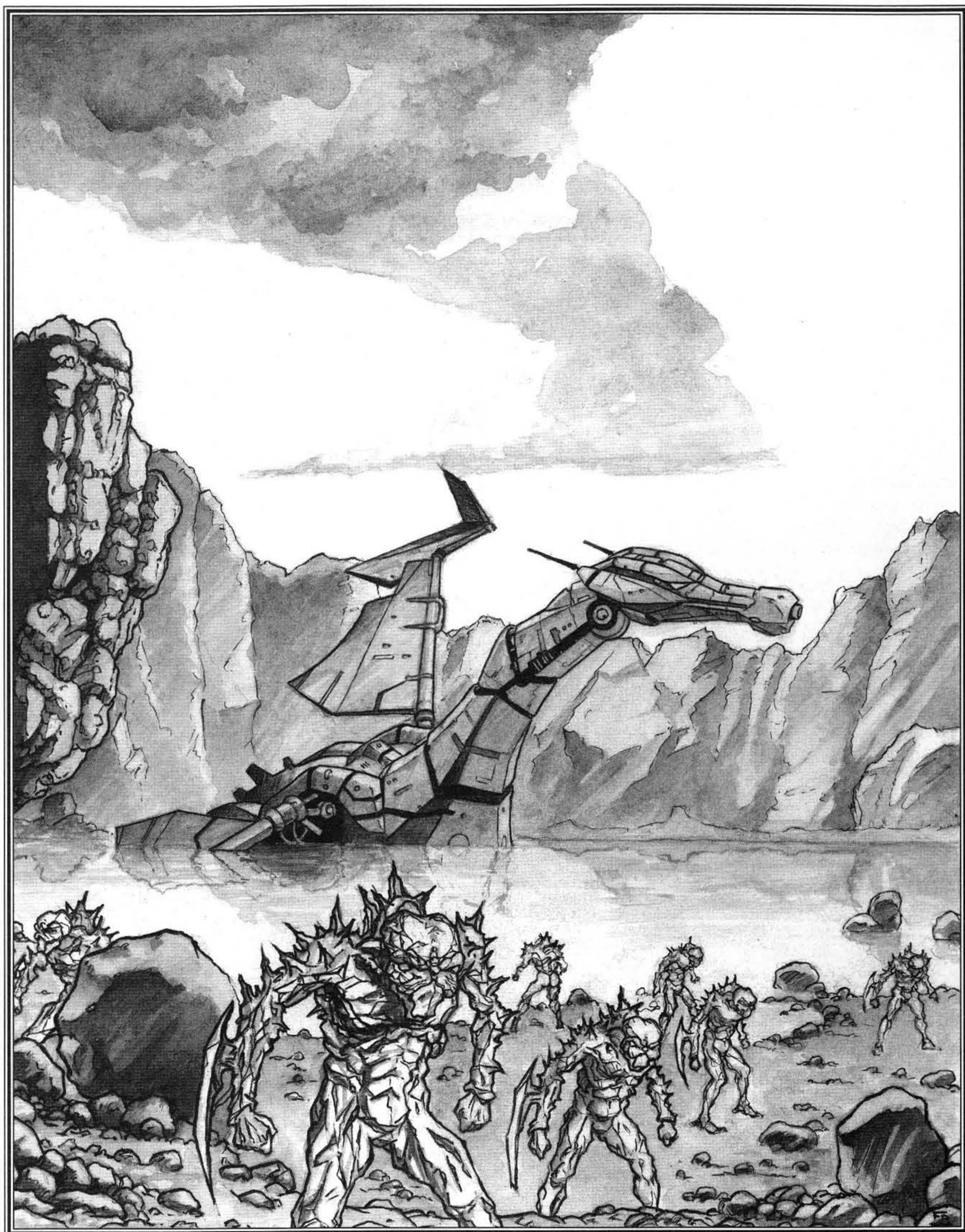
Vevay, Août 5294 49
Premier Battement d'Aile : Etrange Enlèvement 50
Deuxième Battement d'Aile : Questions 51
Battement Troisième : Le Grand Gèk 54
Battement Quatrième : Lozhan, une Piste Froide 55
Battement Cinq : Les Mystérieuses Iles aux Papillons 59
Dernier Battement : Le Temps des Tempêtes 62
Epilogue : Le Calme après la Tempête 64

Le Chevalier Boursouflé 66

Introduction 67
Les Premiers Indices 69
Les Temple de la Déliquescence 72
Le Palais Boursouflé 74
Le Laboratoire Calciné 76
Les Chevaliers Génétiques : Mode d'Emploi 78
Franz Von Glink : Mode d'Emploi 79
La Chose-Monstre du Tyroll 79
Epilogue 81
Créatures et Personnages Non Joueurs 81

Edité en français par Archéon, 132 rue de Marly, 57950 Montigny-les-Metz.
avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.





L'Héritage des Von Löwen

L'Héritage des Von Löwen




Préambule

Cette campagne épique et rocambolesque prend place avant la conquête granbretonne. Les joueurs vont passer des geôles du Sincère Repentir aux étendues arides des Alpes bayernoises. Ils seront amenés à côtoyer le plus dangereux tueur de Germanie afin de mettre la main sur une étrange chevalière, clé d'un héritage convoité pas le puissant Ordre des Chevaliers Génétiques. Les principales étapes de leur périple leur feront découvrir le carnaval de Waldenburg, les prisons de Regsburg, l'agitation de Nürnberg, l'université de Heid'bergge, les bas-fonds de Köln, le palais du duc de Münschen, la forteresse de Löwenburg et enfin les passes reculées des Alpes du Sud germanique.

Ce scénario, assez linéaire dans sa structure l'est beaucoup moins à faire jouer ! Plusieurs factions poursuivent des buts similaires et vont se retrouver en concurrence avec les PJs d'où une certaine souplesse à conserver dans la gestion de l'aventure. Un événement décrit d'une certaine façon peut ainsi très bien se retrouver chamboulé par les actions des forces en présence.

Les renvois **(*AG* p. xx)** correspondent au supplément *Atlas Germanique.*

Précisions sur le Contexte

Vous êtes libre de situer Waldenburg et le début de l'aventure où bon vous semble, pourvu que se soit dans une contrée fidèle au Sincère Repentir. Cela ne devrait pas être difficile puisque c'est la règle dans les campagnes de Germanie. De même, l'époque de l'année est modifiable à votre grès. Des carnavals sont susceptibles de se dérouler à n'importe quelle saison (tout spécialement au début du printemps pour célébrer la fin de la saison froide ou à l'automne, une fois les moissons terminées).

Dans ce qui suit, le parti a été pris de situer Waldenburg quelque part en Bayern, au début du printemps... Enfin, et à moins que vous n'en décidiez autrement, l'Empire Ténébreux n'est en rien impliqué dans cette histoire.

Chaque étape étant située en un lieu différent, les joueurs vont être amenés à parcourir des trajets assez longs. Vous trouverez ci-dessous une liste de rencontre et d'événements typiques de Germanie. Si vous le désirez vous pouvez détailler ces événements pour en faire des petits scénarios à part entière.

Sur les Routes de la Germanie

1. L'Attaque de Brigands

Une petite bande de 1d10+10 brigands rançonne les voyageurs. Il peut s'agir de hors-la-loi au grand cœur luttant contre un seigneur local cruel ou au contraire d'une troupe de brutes sournoises et avinées. Utilisez le profil d'un Garde Municipal supérieur à la moyenne (*HNE* p. 186, + 10% dans les compétences de combat).

2. Des Pillards Organisés

Cette troupe redoutable est peut-être un bataillon de mercenaires désœuvrés ou récemment mis en déroute. Ils jouent aux seigneur de guerre et écument le pays en s'appropriant "raisonnablement" de quoi survivre auprès des paysans locaux et des voyageurs fort en gueule. Utilisez le profil d'un Soldat de cavalerie (*HNE* p. 189).

A proximité de (ou sur) la mer d'Alsaz, ces pillards seront des pirates alsaziens, habiles et organisés. Utilisez le profil du Marin combattant (*HNE* p. 187).

3. Pèlerinage

Une petite foule (1d100 + 50 personnes) très disparate se rend en pèlerinage à Magdeburg, dans la cathédrale de Reichmünster. Ses gens sont pour la plupart de condition très modeste. Ils sont encadrés par quelques prêtres du Sincère Repentir et, peut-être, par quelques Chevaliers Génétiques. Les pèlerins sont généralement sans armes.

Au besoin, utilisez le profil du Serf (*HNE* p. 189).

4. Querelle Frontalière

Que ce soit entre deux grands duchés ou entre petits nobles locaux, la situation c'est récemment envenimée. La "frontière" entre les deux territoires est patrouillée par de nombreux soldats (Soldat de cavalerie, *HNE* p. 189) et les contrôles sur les grands axes se font à tatillon (Douanier, *HNE* p. 185).

5. Taxe Locale

Variante de l'événement précédent. De nombreux petits nobles s'arrogent le droit de lever des taxes ou de demander des droits de passage pour traverser leur domaine. Des bureaucrates zélés ou des percepteurs corrompus sont chargés de percevoir entre 2 et 10 marks d'argent par personne (la même somme pour une monture). Ils sont souvent escortés par des gardes imbus de leur rôle et peu respectueux des étrangers. Utilisez les profils du Douanier (*HNE* p. 185) et d'un Garde Municipal supérieur à la moyenne (*HNE* p. 186, + 10% dans les compétences de combat).

6. Un Aubergiste peu Scrupuleux

Lors d'une étape dans une auberge citadine (ou une Strasshaus en rase campagne), les PJs sont victimes d'une escroquerie. L'aubergiste aidé de ses fils (de solides gaillards entre 15 et 30 ans) exige le double ou le triple du prix normal sous un prétexte futile (chambre rendue en désordre, vaisselle cassée, etc.). A moins qu'il ne les ai reconnu si les personnages sont déjà recherchés. Utilisez le profil de l'Aubergiste (*Hawkmoon Nouvelle Edition* p. 185) et du Serf modifié (*HNE* p. 189, FOR 14, gourdin 50 %).

7. Le Petit Garçon Perdu

les PJs croisent la route d'un petit garçon en pleurs. Celui-ci a perdu son chemin et ne sait plus comment retourner chez ses parents. C'est peut-être le fils d'un riche marchand en visite chez un oncle éloigné. Le serviteur chargé de sa garde ayant disparu, il s'est alors retrouvé tout seul. Rudi, le petit garçon, est d'un abord méfiant voire apeuré. Si les aventuriers se montrent compatissants, il finira par reporter toute sa confiance sur eux. Au cas ou les PJs ramènent le petit à sa famille, ils peuvent espérer une forte récompense ou… de déplaisants soupçons !

8. Curiosité Birologique

A l'entrée d'un petit village, les PJs ne peuvent pas rater un attroupement de gens plutôt joyeux ! Il s'agit d'une séance de dégustation de bière organisée par un brasseur amateur local. Une petite fê-

te impromptue s'organise. Que va-t-il s'y passer ? C'est l'occasion d'introduire l'un ou l'autre des événements ci-dessus.

9. Grotesque Caravane

Les personnages croisent la route d'une caravane de (1d6+5) lourds chariots-cage. Encadrés par des prêtres du Sincère Repentir et des Chevaliers Génétiques en armes, ces chariots conduisent des dizaines de mutants vers une mort certaine, à Ulm ou Reichmünster. Si les aventuriers se sont faits "connaître" du Sincère Repentir (ou de l'Ordre Génétique), ils peuvent rencontrer de vieux ennemis. A l'inverse, ils peuvent reconnaître dans une cage, un mutant avec qui ils auraient sympathisé lors d'une aventure précédante.

10. Romer et Juliana

Cette rencontre peut se dérouler dans un petit village ou dans une Strasshaus. Deux familles rivales se rencontrent à l'occasion d'un marché (dans village) ou par hasard (dans une Strasshaus). Il peut s'agir d'une riche famille d'éleveurs contre une non moins riche famille de propriétaires terriens. Les deux factions sont à couteau tiré si ce n'est pas une véritable guerre qui s'organise. Pour leur malheur, les deux aînés (Romer et Juliana) sont follement épris l'un de l'autre et les PJs débarquent dans la pagaille…

Premier Acte : De Charybde en Sylla

Carnaval !

Les personnages se trouvent à Waldenburg, une grosse communauté agricole de Germanie. Ils s'y reposent, y cherchent du travail ou ne font que passer. Les festivités de Carnaval ont attiré une véritable foule dans cette bourgade de 3000 habitants, faisant presque doubler sa population ! Cet afflux d'étrangers (même si ce terme recouvre les paysans des villages voisins) n'est pas toujours vu d'un bon œil par la population.

Il est vrai que de nombreux malandrins sont également attirés par la perspective d'argent facile et de débauches gratuites.

Le carnaval commence par une veillée dans la lugubre église du Sincère Repentir. Ponctuées de prêches sinistres du Père Hermann, cette veillée est l'occasion de se recueillir avant les débauches des prochaines heures. Vers 22 heures, un cortège se met en place sur le parvis de l'église, formé de cliques de musiciens, de paysans porteurs de masques horribles et de déguisements fantasques et enfin de notables des différents corps de métiers dans leurs plus beaux habits. Près de 500 personnes participent au cortège, ce qui le rend tout à fait impressionnant. A 23 heures c'est le départ. Le cortège se met en branle dans es rues de la ville et les spectateurs se massent partout pour apercevoir les costumes. C'est le moment généralement choisi par les pickpockets pour entrer en action.

Pickpockets (Malandrins de Waldenburg)

FOR 11	**CON 12**	**TAI 09**	**INT 12**	**POU 10**
DEX 16	**APP 10**			

Points de Vie : 11

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Coutelas* 40%, Dégâts 1d4+2, PdS 15.

Compétences : Baratin 50 %, Déplacement silencieux 70 %, Dissimulation 60 %, Se cacher 66 %.

Le cortège se termine sur la Grand Place de la cité. Un grand bûcher a été dressé pour l'occasion et un épouvantail évoquant de manière très réaliste un horrible grotesque est perché à son sommet. Après quelques paroles du père Hermann, le bûcher est allumé alors que des gamins se relayent pour tourner autour en criant des injures à la malheureuse marionnette. L'embrasement de celle-ci constitue le véritable coup d'envoi des festivités. Il est environ minuit. Jusqu'au petit matin la fête va être totale, dans un déluge de confettis, de bière et de saucisses grillées.



Une Rencontre de Charme...

C'est dans cette ambiance festive que les PJs rencontrent la pulpeuse Erika. Cette jeune femme fort charmante a décidé de passer une soirée de folie. Quoi de mieux qu'une tournée des tavernes en compagnie d'étrangers ? Au besoin, Erika est accompagnée de Karlina, Verna et Linn, trois de ses amies tout aussi "délurées". Il est fondamental que les aventuriers acceptent de passer une partie de

Waldenburg

① Grand Place
② Maison de commune et Ecuries Municipales
③ Caserne de la Milice
④ Quartier des Auberges

0 100 200 m

Evénemens et Attractions

• Un montreur d'ours fait son numéro. Des gamins peu inspirés tentent d'exciter l'animal en lui lançant des cailloux ou des morceaux de charbon encore chauds !.

• Un concours de beuverie s'organise sur la terrasse d'une taverne. Appliquez les règles de résistance à l'alcool. Les deux principaux concurrents sont Torwald Panse d'ours (CON 17, Résistance à l'alcool 64 %) et Kazmir le tchek (CON 16, Résistance à l'alcool 73 %). Des paris sont organisés. Les mises ne dépassent pas les 3 marks d'argent et le gain maximum est de 20 marks (pour qui pariera sur Kazmir ou... l'un des PJs si l'un d'eux participe victorieusement !).

• Des cracheurs de feu proposent aux passants de rivaliser avec eux. Les aventuriers peuvent se prendre au jeu. Sans l'Art [cracher du feu], un jet sous DEX x3 est nécessaire pour ne pas se brûler le visage ou les poumons (dégâts 1d8, le maximum en cas de maladresse). En cas de réussite, ou mieux, de critique, le personnage impressionne les saltimbanques et se voit même récolter quelques pièces (20 pièces de fer et même 1d10 marks d'argent). S'il redistribue cette manne aux cracheurs de feu, les PJs gagneront des amis. La famille Zorevic, originaire de Slavie, pourrait alors intervenir plus tard pour les tirer d'un mauvais pas.

• Un marchand ambulant de saucisses grillées voit sa carriole retournée par 5 hommes louches. Salvo, le marchand, a "oublié" de s'acquitter de la "taxe" de protection exigée par quelques malandrins. Il implorera l'aide des PJs.



la soirée avec elles. Si les joueurs ont la fibre "gentleman" ils peuvent les sortir des bras de quelques paysans avinés. S'ils sont à la recherche de bon temps c'est encore plus facile : Il ne faudra pas trop insister (quelques verres...) pour que les jeunes femmes acceptent d'aller plus loin avec eux.

Quoiqu'ils fassent, l'important est que les gens voient les PJs en compagnie d'Erika. Moins les PJs seront discret aux bras de leurs belles, mieux ce sera... Lorsque les joueurs en auront fait assez, Erika finira par disparaître et les PJs termineront la nuit sans elle.

L'histoire d'Erika

Orpheline depuis l'âge de 6 ans, Erika fut recueillie par un couple de vieux paysans de Waldenburg. La petite fille craintive s'est transformée en une superbe jeune femme qui fait tourner la tête à la moitié des garçons de la bourgade.

Pauvre mais débrouillarde, Erika gagne sa vie en faisant les ménages et en aidant ses parents adoptifs à la ferme. Récemment, le père Hermann l'engagea pour tenir son ménage. Mais le prêtre lubrique avait bien d'autres idées en tête. Erika refusa systématiquement ses avances et fini par être renvoyée. Hermann propagea des rumeurs sur le comportement "blasphématoire" de la jeune femme et pris une nouvelle bonne. Cette dernière eu également à subir les envies perverses du prêtre. Moins forte qu'Erika, elle ne fut pas en mesure de refuser... Lorsqu'elle appris cela, Erika décida de soutenir la pauvrette et de mettre un terme aux agissements du prêtre dépravé.

Elle menaça alors Hermann de révéler au grand jour ses penchants dépravés. Prenant peur, ce dernier décida d'en finir avec la jeune femme. Il va profiter du carnaval pour se déguiser, attirer Erika et l'entraîner à l'écart. Une fois seuls, il l'assassinera sauvagement avant de jeter son cadavre au bord d'un champ voisin.

Profitant de la présence peu discrète des aventuriers, Hermann sera le premier à pointer sur eux un doigt accusateur...

Réveil Douloureux

Au matin, une rumeur se répand comme une traînée de poudre dans Waldenburg. La belle Erika a été retrouvée morte dans un champ proche de la cité ! Leur bringue de la nuit précédante n'est pas passée inaperçue et les PJs seront automatiquement soupçonnés. La rapidité et la hargne avec laquelle ils seront amenés devant le Conseil de Justice dépendra de leur attitude.

S'ils se montrent sincèrement étonnés et sûr de leur bonne foi , ce sera le réquisitoire enflammé du père Hermann qui aura raison de tout argument et scellera leur destin.

S'ils cherchent à s'enfuir ou, pire, s'ils commettent d'autres crimes sur leur route (comme tuer un garde ou voler des montures...) vous pouvez mettre en scène une véritable chasse à l'homme dans les champs du voisinage.

Au vu des moyens engagés (les volontaires sont nombreux et c'est plus de 300 personnes qui seront à leurs trousses avec armes et chiens) ils partiront fatalement repris. Dans ce cas, c'est sous les jets de pierres et les crachats de la foule en colère qu'ils seront condamnés.

Miliciens de Waldenburg

FOR 12	**CON 13**	**TAI 12**	**INT 10**	**POU 10**
DEX 12	**APP 09**			

Points de Vie : 13

Armure : 1d6 (cuir)

Modificateur aux Dégâts : + 1d4

Armes : *Petit bouclier* 40 %, Dégâts Repousser+1d3+MD et *Epée courte* 45 %, Dégâts 1d6+1+Md, PdS 20 ou *Lance longue* 40 %, Dégâts 1d10+1+MD, PdS 20 ou *arbalète moyenne* 40 %, Dégâts 2d4+2, portée 80m, tir 1/3, PdS 8.

Compétences : Chercher 50 %, Dépl. Silencieux 40 %, Equitation 40 %, Esquive 35 %.

Chiens

FOR 05	**CON 10**	**TAI 04**	**POU 10**	**DEX 13**
APP 09	**DEP course 8**			

Points de Vie : 7

Armure : aucune

Armes : *Morsure* 35 %, Dégâts 1d8

Compétences : Ecouter 50 %, Esquive 30 %, Pister 75 %, Sentir/Goûter 75 %.

Le Procès

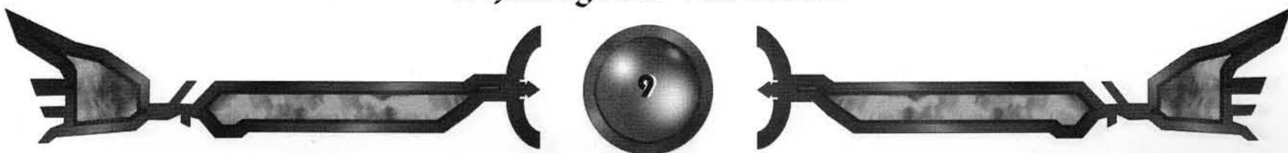
A Waldenburg, le Conseil de Justice est se qui se rapproche le plus d'un tribunal. Il est formé des principaux notables de la cité :

• Le bourgmestre **Paulus Wert** : 57 ans, gros bonhomme dégarni à l'attitude paternaliste. Il n'apprécie pas particulièrement le père Hermann mais cela ne suffira pas à sauver les PJ... ;

• **Otto Vonratt :** 61 ans, patriarche de la plus riche famille de Waldenburg, il n'est pas encore totalement dégrisé et porte encore les habits de carnaval de la confrérie des brasseurs (qu'il préside...) ;

Vengeance !

Dans cette première partie les PJs doivent sentir, avec raison, que leur destin leur échappe. Injustement punis, ils devraient éprouver un désir de vengeance bien compréhensible ! S'ils ont manœuvrés avec intelligence, ils devraient avoir récolté assez d'informations et semé assez de doutes pour pouvoir revenir un jour à Waldenburg et rendre leur propre justice. Le père Hermann doit payer et ce sera peut-être l'occasion de scénarios ultérieurs. Mais ceci est une autre histoire...





• **Wilbur Abber :** Maître Abber est le notaire de Waldenburg. Agé de 70 ans, petit et rondouillard, c'est un individu tatillon et très pieu. Il suivra les recommandations du père Hermann ;

• Le capitaine de la milice **Thodor Junkesh** : 43 ans, petit homme sec et expéditif portant une courte barbe poivre-et-sel ;

• Le **père Hermann** : 63 ans, grand et maigre, il illustre parfaitement l'archétype sinistre des prêtres de son église.

Le Conseil se réunit sur la Grand Place de Waldenburg, encore encombrée des déchets de la nuit précédante. Encouragez les personnages à se défendre avec toute leur éloquence. Au besoin, demandez quelques jets en Baratin, Eloquence ou Art [Diplomatie]. Les joueurs ne pourront pas modifier leur jugement mais en fonction de leur prestation (et à la condition qu'ils n'aient pas commis d'autres crimes à Waldenburg) le doute pourra s'instiller dans l'esprit du bourgmestre et du capitaine Junkesh...

D'Injustice...

Sous les yeux d'une populace avide de vengeance et manipulée par le Père Hermann, les magistrats finissent par reconnaître la "probable culpabilité" des aventuriers. Toutefois, l'absence de preuve formelle incite le Conseil à envoyer les "assassins" à Regsburg, la capitale du Bayern, pour qu'ils y soient rejugés et, au besoin, exécutés.

Au terme de la procédure, nos héros seront ligotés sans ménagement et enfermés pour la nuit dans une cellule sombre des sous-sols de la garnison. Les murs sont épais, les grilles solides et les gardes nombreux. Toute tentative d'évasion se soldera par un échec.

...en Injustice !

La nuit sera pénible, entrecoupée de jets d'immondices que des citoyens bien intentionnés leur envoient par les soupiraux de leurs cellules.

Alors qu'ils semblent enfin pouvoir trouver le sommeil, une petite voix résonne dans leur cellule. Il s'agit de Retta, la servante actuelle du père Hermann. Battue et menacée par le prêtre, elle n'a rien osé dire devant le Conseil de Justice. Elle sait tout des agissements de Hermann et est convaincue de l'innocence des PJs. Sans que ceux-ci puissent voir son visage, Retta leur racontera ce qu'elle sait de cette triste histoire (en effet, elle connaissait les plans d'Erika et soupçonne son maître d'avoir tué la jeune femme) mais refusera de témoigner en leur faveur. Elle est complètement terrorisée et s'enfuira dès que les Personnages Joueurs se montreront un tant soit peu insistants (ou pire : menaçants).

Au petit matin, les personnages vont avoir à subir des événements particulièrement désagréables :

• Ils sont réveillés sans ménagement par douze miliciens puis placés dans d'imposants carcans de fer. Leur tête, leurs bras et leur torse sont ainsi complètement emprisonnés.

• Alors que le dernier d'entre eux est incarcéré le Père Hermann vient en personne leur apporter la Malédiction du Ciel. Tenant dans ses mains un Flagellateur (sorte de fléau de lanières de cuir muni de petites lames de rasoirs à leurs extrémités) il passe vers chacun des personnages en psalmodiant quelques psaumes sinistres. Evitant soigneusement de les regarder dans les yeux, il ne pourra se départir d'un rictus de satisfaction. Si l'un ou l'autre des PJs fait mine de vouloir parler, il utilisera son instrument sur le torse et le visage de l'infortuné (Dégâts 1d6, en cas de perte de 4 PV ou plus : jet de POU x3 pour éviter de défaillir sous l'effet de la douleur).

• Un jet de Chercher réussi permettra aux personnages de distinguer dans la foule une jeune femme dont le visage terrorisé contraste fortement avec les expressions de haine du reste de la populace. Retta est là, mais elle n'ose rien faire et s'enfuira si les PJs tentent quoi que se soit.

• Chaque prisonnier est finalement attaché par une longue chaîne de fer au cheval d'un milicien. Ils feront ainsi le voyage à pieds dans le plus pur style "western", tirés par des miliciens plus ou moins compatissants selon les actions passées des personnages.

• Le voyage de 3 jours à travers la campagne bayernoise doit se révéler extrêmement éprouvant. A la fin de chaque journée, demandez des jets de CON x3 aux joueurs. Une réussite entraîne la perte de seulement 1 PV, un échec se solde par la perte de 1d3+1 PV. En cas de critique, aucun point n'est perdu mais une maladresse aura pour conséquence de faire sombrer le personnage dans l'inconscience.

A vous de décider si les miliciens s'arrêtent alors pour permettre au malheureux de reprendre ses esprits ou si, au contraire, ils continuent leur chemin en traînant le corps du personnage derrière eux. Dans ce cas, ce dernier perdra encore 1d4 PV et 1d3 points de CHA (récupérés en quelques semaines). Enfin, au terme de ce terrible périple, les miliciens traversent Regsburg pour se diriger vers l'imposante citadelle de la garnison de la cité archiducale.



Les Geôles de Regsburg

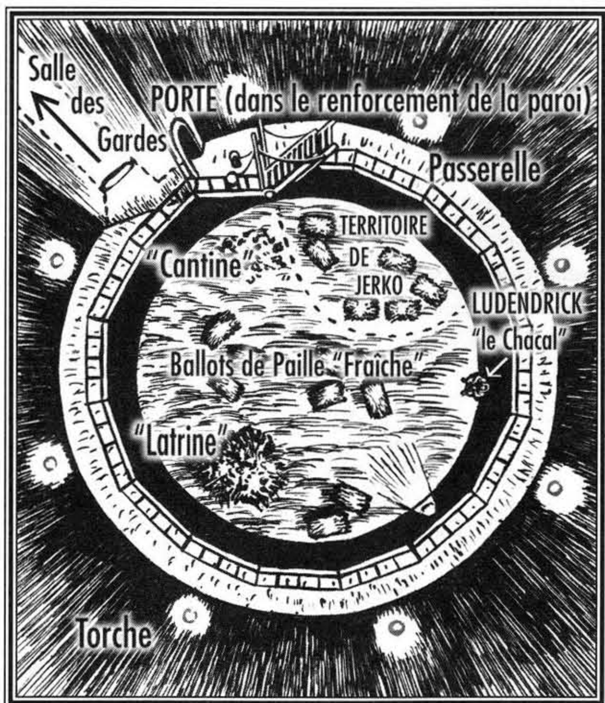
Les aventuriers semblent avoir touché le fond. Ils sont considérés comme des criminels, leurs biens ont été confisqués et leur état physique a toutes les chances d'être mis à mal par le voyage ! Pour conclure cet épisode bien démoralisant, ils sont finalement jetés dans un cul de basse fosse parmi d'énormes rats et une vingtaine de prisonniers crasseux... bienvenue dans le "Trou" !

Cette étape n'est pas la dernière de leur calvaire programmé. Des jets en écouter (ou le simple fait de prêter l'oreille aux conversations des gardes) leur apprennent qu'ils vont prochainement être transféré à Reichmünster (*AG* p. 45), la cathédrale du Sincère Repentir dont les oubliettes sont de sinistre réputation...

Deuxième Acte : Le Prix de la Liberté

Bienvenue en Enfer !

Le "Trou" est une large fosse d'une vingtaine de mètre de diamètre. Les murs humides sont en pierre de taille très difficile à escalader (Jet de Grimper à -40 %) et le sol est recouvert d'une épaisse couche de paille sale, de boue humide et de sang séché... L'unique porte se trouve en hauteur, à 10 m du sol. Une passerelle métallique fait le tour de la fosse à la hauteur de la porte et un escalier de fer peut être descendu jusqu'au sol du Trou. La seule lumière provient d'un petit soupirail placé en hauteur.



De jour, il permet de laisser passer une timide lumière transformant les ténèbres en pénombre.

De nuit, 3 torches brûlent en permanence le long de la passerelle de métal. L'atmosphère est lourde, humide et malsaine. Une forte odeur d'urine et de sang séché flotte en permanence dans l'air moite. Même la nuit, le Trou n'est jamais calme. Les mourants et les malades gémissent, les valides se querellent pour un quignon de pain rassi et les femmes sont le plus souvent "utilisées" pour assouvir les plus bas instincts. Enfin, à tout cela s'ajoute les brimades des soldats de la garde...

Gardes du "Trou"
Soldats de Regsburg

FOR 14	**CON 12**	**TAI 11**	**INT 08**	**POU 10**
DEX 12	**APP 09**			

Points de Vie : 12

Armure : 1d6+2 (cotte de maille)

Modificateur aux Dégâts : + 1d4

Armes : *Gourdin* 60 %, Dégâts 1d8+MD, PdS 10 ou *Lance courte* 55 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 15 ou *Arbalète moyenne** 40 %, Dégâts 2d4+2, portée 80m, tir 1/3, PdS 8.

Compétences : Chercher 50 %, Dépl. Silencieux 40 %, Ecouter 50 %, Esquive 35 %.

**NOTE : Les soldats munis d'une arbalète ne descendent jamais dans la fosse mais restent en couverture sur la passerelle.*

Présentations

La faune de cette oubliette sordide est paradoxalement assez bien organisée. Une pseudo-hiérarchie s'est peu à peu mise en place parmi les prisonniers sans cesse renouvelés du "Trou". Certains disposent même d'armes improvisées leur permettant d'assurer leur protection. les PJs vont très rapidement apprendre à connaître ces personnalités :

Jerko Bras-de-Roc

Fort comme un taureau, ce manchot est actuellement le chef de la petite communauté. Malgré l'absence de son bras droit, il dispose d'un bras gauche redoutable qui a déjà étranglé de nombreux adversaires. Sa situation est simple : il est le chef donc il mange en premier, il fait ses besoins où il le désire et il tabasse qui il veut !

Jerko Bras-de-Roc

FOR 22	**CON 15**	**TAI 15**	**INT 11**	**POU 10**
DEX 09	**APP 07**			

Points de Vie : 15

Armure : 1d4 (hardes puantes)

Modificateur aux Dégâts : + 1d6

Armes : *Pieu de bois* 80 %, Dégâts 1d8+MD, PdS 8.

Compétences : Bagarre 85 %, Lutte 90 %, Esquive 55 %.

Possessions : Lourdes hardes puantes renforcées de cuir, 12 sous.



Valda la belle

Cette jeune femme, plutôt mignonne sous la crasse, a su "marchander" les faveurs de Jerko. Depuis, plus personne ne la touche sans l'approbation préalable du manchot. L'arrivée des personnages peut changer la donne. Valda s'intéressera très peu discrètement à tout beau mâle viril (APP ou FOR de 14 au moins), au risque de faire enrager Jerko.

Valda la belle

FOR 08 **CON 12** **TAI 09** **INT 13** **POU 14**
DEX 13 **APP 12/15***

Points de Vie : 11

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : -1d4

Armes : *Ongles griffus* 50 %, Dégâts 1d3-1.

Compétences : Esquive 75 %.

Possessions : vêtements en loques, peigne en bois, broche en métal rouillé, 4 sous

**Une fois lavée et rendue présentable, Valda peut prétendre à une APP de 15.*

Ozner

Cet assassin psychopathe est complètement fou. Il brutalise les plus faibles et intrigue en permanence pour tuer Jerko. Jusqu'à présent, personne ne s'est montré assez dérangé pour entrer dans son jeu... Son attitude imprévisible le rend particulièrement dangereux pour les aventuriers. Une parole mal placée ou une menace faite à la légère peut l'inciter à tuer. Ozner cache une dague rouillée dans ses vêtements. Pour l'instant, personne ne soupçonne son existence.

Ozner

FOR 13 **CON 13** **TAI 11** **INT 12** **POU 08**
DEX 15 **APP 08**

Points de Vie : 12

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : + 1d4

Armes : *Dague rouillée* 70 %, Dégâts 1d4+MD, PdS 5 ; *Garrot* 60 %, Dégâts strangulation, PdS 1.

Compétences : Bagarre 65 %, Dépl. Silencieux 77 %, Dissimuler 80 %, Esquive 55 %, Sagacité 50 %, Se Cacher 67 %.

Possessions : vêtements en loques, mince ceinture de cuir (peut servir de garrot), 5 sous.

Molven le Décharné

Petit homme nerveux au corps malade et parcouru de tics, Molven est un pot de colle opportuniste et hypocrite. Il va tenter d'amadouer les PJs pour se placer sous leur "protection" et ainsi obtenir leurs faveurs.

Molven le Décharné

FOR 06 **CON 10** **TAI 08** **INT 11** **POU 07**
DEX 12 **APP 08**

Points de Vie : 9

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : - 1d6

Armes : *Clou de fer rouillé* 35 %, Dégâts 1d4*, PdS 1

Compétences : Esquive 75 %, Dép. Silencieux 80 %, se cacher 80 %.

Possessions : vêtements en loques

**Le clou de Molven a 30 % de risques d'inoculer le Raidisseur (HNE p. 87).*

Ces personnalités ne doivent pas faire oublier les autres prisonniers, 11 hommes et 5 femmes crasseux et hargneux. La plupart obéissent à Jerko et certains lui servent même de "garde personnelle". Les possessions de ces malheureux sont des plus sommaires : vêtements en lambeaux et morceaux de bois ou de ferraille rouillée servant d'armes improvisées (clous, chaînes, gourdins, etc). Tous voient l'arrivée des PJs d'un mauvais œil : la quantité de nourriture jetée dans la fosse reste toujours la même...

Parmi les prisonniers, les personnages ne vont pas tarder à remarquer un vieil homme solitaire dont la présence semble dépla-

cée dans un tel endroit. Vieux, cultivé, portant de petite lunettes cassées, Hans Walner est, tout comme les PJs, victime d'un complot (voir "Hans Walner", ci-après).

Enfin, restant à l'écart des autres, un individu taciturne a su se faire respecter. Il ne dit pas un mot mais les prisonniers l'appellent "le Chacal" et en parlent avec crainte, à voix basse. Même Jerko hésite à lui adresser la parole et tout le monde feint de l'ignorer. Si les personnages sont originaires de Germanie, de Sweiss ou de Tchekia, ils ont peut-être déjà entendu ce surnom (jet d'INT x5). Vous trouverez plus de précisions sur ce mystérieux personnage dans le chapitre qui lui est consacré (voir "Le Chacal", ci-après).

Hans Walner

Ce vieillard aux cheveux rares est le souffre-douleur principal d'Ozner. Ce dernier ne rate pas une occasion de le brimer ou de lui voler sa part de nourriture. Résultat : Walner est maintenant gravement malade. La malnutrition, les coups et l'hygiène hasardeuse du Trou l'ont amené au stade ultime d'une mauvaise pneumonie. les PJs devraient être amenés à sympathiser avec le vieillard. Ils peuvent par exemple prendre sa défense lors d'une rixe provoquée par Ozner, lui faire partager un peu de leur part de nourriture ou tout simplement discuter avec lui et lui raconter leur histoire. Quoiqu'il en soit, la suite de l'aventure dépend des relations que les PJs auront nouées avec le "Vieux". Si les joueurs se montrent capables, il devrait finir par leur raconter son histoire.



Vie Quotidienne au Fond du Trou...

Au fond de cette sinistre oubliette, la vie est réglée comme une horloge sweisser.

L'histoire d'Hans Walner

Hans Walner était notaire et secrétaire personnel du comte Johannes von Löwen, noble de Bayern dont le fief de Löwenburg borde les terres de Münchenia (voir l'*Atlas Germanique* p. 27).

Il y a de cela 3 mois, Johannes est mort prématurément dans un accident de cheval. Soutenu par le Sincère Repentir et l'Ordre Génétique, c'est le baron Morten von Drakks, cousin et voisin des von Löwen qui a hérité du fief.

Mais il faudrait plutôt dire "usurpé".

Car Johannes von Löwen a un fils : Konrad.

Les relations entre les deux cousins Von Löwen et Von Drakks n'ont jamais été sereines, c'est le moins que l'on puisse dire. Il y a une dizaine d'années la situation s'est envenimée et des propos très durs furent échangés entre Johannes et Morten. Contre l'avis de sa femme mais craignant par-dessus tout pour la vie de son fils unique, Johannes décidât d'éloigner Konrad du fief familial. Le jeune garçon, alors âgé d'à peine 10 ans, fut envoyé à Heid'bergge pour y recevoir une éducation et y poursuivre ses études.

La femme de Johannes est morte en couche quelques années plus tard, alors qu'elle attendait un deuxième enfant. Depuis lors, et jusqu'à son malencontreux accident, le comte a vécu une vie de vieux célibataire reclu et solitaire.

Konrad est donc l'héritier de plein droit du comté de Löwenburg. Malheureusement, en grandissant éloigné de ce qui restait de la vie familiale, le jeune homme coupa peu à peu les ponts avec son enfance. A la mort de sa mère, Konrad a fini par rompre les derniers contacts avec Johannes. Sa dernière lettre est parvenue au domaine il y a plus de 2 ans...

Hans Walner et les quelques rares serviteurs que le vieux Johannes avait gardé près de lui virent d'un très mauvais œil le baron Von Drakks mettre ses griffes sur le fief des Von Löwen. Brutal et ambitieux, Morten von Drakks est un être avide de pouvoir, totalement insensible au sort des petites gens de son peuple.

L'histoire d'Hans Walner (suite)

Il pressure ses serfs, accable de taxes les libres paysans et règne par la terreur et les croyances superstitieuses de la religion. Il va de soit que les Chevaliers Génétiques et le Sincère Repentir soutiennent avec force un allié aussi zélé.

A la mort (accidentelle ?) de Johannes, Morten s'empressa de faire courir le bruit de la disparition du jeune Konrad (soi-disant tué par des pirates Alsaziens) et s'empara "légalement" du comté. Il évinçât les anciens serviteurs de la famille afin que personne ne puisse reconnaître Konrad au cas où celui-ci devait réapparaître inopinément.

Ne pouvant souffrir l'emprise de Von Drakks, Hans Walner décidât de partir à la recherche de Konrad, afin de lui faire entendre raison et de le ramener de plein droit au fief familial. Il s'arrangea pour cacher les plus fidèles serviteurs de Johannes (dont Jezzila, la nourrisse de Konrad) chez des alliés sûrs. Enfin, il déroba la chevalière familiale des doigts rigides du cadavre de Johannes avant la cérémonie funèbre. Cet anneau est la clé du pouvoir sur le comté. L'héritier du sang des Von Löwen qui le brandirait devant le peuple serait aussitôt assuré de régner sur Löwenburg.

Inquiet, Morten a passé sous silence la disparition de l'anneau et a lancé des agents du Sincère Repentir aux trousses de Walner.

Ce dernier s'est fait rattrapé alors qu'il faisait étape à Nürnberg. Méfiant, il a juste eu le temps de confier l'anneau à une ancienne amie avant de tomber dans les griffes des agents de Von Drakks. Ceux-ci ont tentés sans succès de le faire parler. Nürnberg étant une cité fidèle au Vrai Dieu, Hans a été conduit en secret jusqu'à Regsburg pour y subir la justice du Sincère Repentir. Il croupit depuis maintenant 2 semaines au fond de ce cul de basse fosse et sent sa fin approcher...

• **Aux aurores :** Réveil brutal par la relève de la garde qui fait sa tournée d'inspection et en profite pour vider les seaux d'excréments de la garde de nuit sur la tête des prisonniers. Ils évitent généralement Jerko et Ludendrik.

Evénement possible : Achtmann, le chirurgien, veut se "faire la main". Il vient sélectionner un ou deux prisonniers qui seront torturés durant une bonne heure (perte de 1d6 PV).

• **A midi :** Deuxième tournée d'inspection et repas. De la nourriture avariée est jetée dans la trou avec les mêmes seaux qui servent de latrines aux gardes.

Evénements possibles : (a) *Des rats morts sont retrouvés dans la nourriture. Les prisonniers protestent sans autre succès qu'une bastonnade.* ***(b)*** *Une dispute particulièrement violente éclate entre deux prisonniers. Jerko intervient. Il décrète un combat à mains nues et jusqu'au premier sang pour départager les protagonistes. Le tout sous l'œil goguenard des gardes sur la passerelle.*

• **Milieu d'après-midi :** Chaque jour, un prêtre du Sincère Repentir vient faire son sermon. Cela ne dure pas plus de 5 minutes (à cause de l'odeur !) mais si les prisonniers ont le malheur d'émettre des protestations, les gardes se font un plaisir de descendre dans la fosse pour une bonne bastonnade.

Evénements possibles : (a) *Le sermon est donné par un jeune prêtre peu sûr de lui. Malgré les risques, les prisonniers ne peuvent s'empêcher de l'invectiver !* ***(b)*** *Valda fricote avec un prisonnier nouvellement arrivé. Jerko, qui faisait une sieste se réveille de fort méchante humeur. Avec quelques fidèles, il monte une expédition punitive contre le "nouveau".*

• **A la tombée de la nuit :** Le sergent Tzog vient prendre des nouvelles des prisonniers. Il est possible d'échanger quelques mots avec ce vieux soldat bourru mais doté d'une certaine compassion. Il ne changera rien à la routine de ses hommes mais peut-être les modérera-t-il si la dernière bastonnade a fait trop de victimes...

Evénements possibles : (a) *Une dame encapuchonnée vient rendre visite aux détenus. Elle reste sur la passerelle pendant que les gardes descendent dans la fosse et lui présentent le visage de chaque prisonnier. Elle repart les larmes aux yeux.* ***(b)*** *Tzog a obtenu des rations de nourriture supplémentaire. Miséricordieux, il en fait bénéficier ses gardes, les restes sont jetés dans le trou. C'est la ruée !*

• **La nuit :** Une patrouille de 3 gardes fait une ronde toutes les heures, réveillant volontairement les prisonniers à coups de hurlements avinés ou de jets d'excréments.

Evénements possibles : (a) *Un garde complètement saoul décide de prendre son plaisir avec l'une des prisonnières. Ses camarades tiennent les détenus en respects pendant ce temps.* ***(b)*** *Les gardes font un concours : c'est à celui qui réussira à toucher le plus de prisonniers possibles avec du crottin de cheval. Impossible de dormir...* ***(c)*** *Une horde de rats sème la panique. Venus d'on ne sait où, ils peuvent causer des plaies infectées en cas de morsure...*

• **A toute heure :** Presque chaque jour de nouveaux prisonniers sont jetés dans la fosse alors que d'autres sont transférés vers une destination inconnue. Par la même occasion, les cadavres sont évacués. Un bref examen médical permet de découvrir d'éventuels petits malins voulant se faire passer pour mort. Achtmann, le "chirurgien" alcoolique, se fait alors une joie de torturer le malheureux (perte de 1d6 PV) avant de le réexpédier au fond du trou...

Le séjour dans une telle oubliette n'est pas sans risques. Chaque jour demandez un jet de CON x5 aux joueurs.

Un échec signifie la perte provisoire de 1 point de CON (définitive en cas de maladresse) et/ou le "gain" d'une maladie (voir *Hawkmoon Nouvelle Edition* p. 87).



La Promesse

Hans est au seuil de la mort. Même avec l'aide d'un médecin il n'en a plus que pour quelques jours à vivre. Si ce n'est déjà fait, il raconte son histoire aux PJs dans un état désespéré, entre deux quintes de toux. Les aventuriers constituent pour le vieux notaire la dernière chance de retrouver Konrad et de mettre fin aux agissements de Von Drakks. Il fera donc tout pour leur faire promettre de terminer la mission qu'il s'était fixé : reprendre l'anneau, retrouver le jeune homme et le faire revenir à Löwenburg pour reprendre son comté des mains de Morten von Drakks.

Si les joueurs ont besoin d'être motivés, Hans dispose de nombreux arguments :

• Il peut leur donner une lettre de change permettant de retirer une somme de 1000 souverains auprès de n'importe quelle guilde commerçante. Le vieux notaire a en effet réussi à soustraire cette lettre à la fouille de ses geôliers. Il s'agit d'un vieux papier fripé, maculé de sang et de sueur qu'il porte plié dans sa culotte… Malgré les soupçons que pourraient avoir les joueurs, cette lettre est un original et reste parfaitement valable.

• Hans prétend qu'en plus de l'anneau, il a caché plusieurs autres lettres de ce type chez Ida Velke, une vieille amie (et compagne dans sa jeunesse…) résidant à Nürnberg.

• Si les PJs ont quelques griefs contre le Sincère Repentir, Hans va jouer là dessus. L'Eglise est en effet hautement impliquée dans les affaires du comté. C'est l'alliée principale de Von Drakks. Porter un coup à Von Drakks reviens à porter un coup à l'Eglise.

• Hans peut aussi insister sur les titres de noblesse que Konrad est susceptible d'accorder aux PJs s'ils réussissent à le ramener à la tête de son comté.

• Enfin, Hans peut être amené à sauver la vie des aventuriers. Il peut par exemple les prévenir alors qu'Ozner cherche à les assassiner… cela peut prendre la forme d'un cri d'avertissement ou même d'une empoignade dans laquelle le vieux notaire va jeter ses dernières forces ; les PJs seraient alors ses débiteurs…

Lorsque les aventuriers auront accepté (après tout, ils n'ont rien à perdre !), Hans Walner va, dans son dernier souffle, leur donner les renseignements suivants :

• **La bague :** La chevalière des Von Löwen est cachée chez Ida Velke. Cette dernière habite la rue des pêcheurs dans le quartier hollandien de Nürnberg. Afin de se faire reconnaître comme des amis par Ida, ils doivent lui réciter un mot de passe. Il s'agit d'un fragment de poème que Hans écrivit pour Ida dans leur jeunesse : *Sur les chemins de la Vie, Il est une Passion qui jamais ne s'oublie… (et Ida de répondre : Et l'Amour, comme le Vent, revient toujours en chantant…)*

• **Les agents de Von Drakks :** A ce qu'il sait, les agents du comte sont au nombre de quatre. Trois hommes et une femme, tous grands et blonds qui parlent avec un accent hanovrien (très dur et "haché", une caricature de l'accent "allemand" actuel).

• **Konrad :** Hans leur fournit une description approximative du jeune comte qu'il n'a plus revu depuis 10 ans. Konrad est un jeune homme de 20 ans, blond aux yeux d'un bleu très clair. A l'époque, il avait toujours un air presque famélique.

• **Convaincre Konrad :** Outre la présence de l'anneau, Konrad aura peut-être besoin d'une preuve de la bonne foi des PJs. Hans leur raconte alors comment il a "sauvé" le jeune comte alors que celui-ci n'avait que 8 ans. Konrad a toujours eu peur de l'eau et s'est une fois retrouvé à flotter au milieu de la mare aux canards dans la barque d'un paysan "empruntée" lors d'une partie de cache-cache. Heureusement la mare ne faisait guère plus de 50 cm de profondeur et Hans fut "secouru" facilement sous l'hilarité générale et à sa plus grande honte ! Nul doute qu'il se souvient encore de cet événement !

Dès qu'il a obtenu la promesse des PJs, le corps de Hans va se relâcher et ses yeux se fermer doucement. Le vieux notaire est sur le point de rendre son dernier souffle. Un jet réussi en Médecine Rudimentaire permet de le maintenir en vie pour encore un jour et d'atténuer ses souffrances avant qu'il ne meurt dans une dernière quinte de toux…

Quitter le Trou

Il reste à faire le plus difficile : sortir de cette prison !

Au cours de leur séjour, les aventuriers sont "libres" de tenter divers moyens d'évasion. A moins d'un plan bien conçu, toute tentative se révélera un échec. Cela finira par une bastonnade (jet de Chance réussi) et la perte de 1d4 PV ou une séance de torture chez Achtmann (jet de Chance raté) faisant perdre 1d6 PV.

Il faut noter qu'en dépit de son sadisme Achtmann est un individu avide et susceptible d'être corrompu …

Si les PJs réussissent l'exploit de s'échapper, cela ne changera pas grand chose à la suite de l'aventure. Ludendrik, aidé de ses fidèles, s'échappera de son côté et pourra donc rapidement croiser leur route.

Le Chacal

Ludendrik, surnommé le Chacal, est certainement le tueur le plus recherché de Germanie. Véritable géant (il mesure près de 2m), lui et ses hommes constituent une unité de mercenaires spécialisés dans les actions de commando et dans les assassinats politiques. Ils se font appeler la Troupe de Sang. Leurs talents ont déjà été utilisés avec succès par bon nombre de personnalités haut placées et notamment par des membres éminents du Sincère Repentir.

C'est suite à l'une de ses dernières missions que les conseillers de l'Archevek Berthold ont commencé à réfléchir à l'élimination du Chacal. Car Ludendrik en sait trop. Impliqué depuis une décennie dans tous les complots germaniques, il pourrait faire chanter la moitié de la hiérarchie du Sincère Repentir. L'évek Zenter, en charge de la police secrète de l'église a donc ordonné sa capture.

Un traître réussi à s'infiltrer dans l'équipe très soudée du mercenaire magyar. Grâce aux renseignements de cette taupe, Ludendrik fut surpris au réveil dans le lit d'une courtisasne de luxe. Enfermé dans les geôles de Regsburg, il attend son transfert à Reichmünster…



Malheureusement pour les PJs, Ludendrik est au courant d'une partie de l'histoire d'Hans Walner. Il a put l'entendre lorsque ce dernier l'a raconté. A moins que le vieux notaire n'ai en premier décidé de lui confier son histoire, avant de prendre peur en découvrant l'identité du géant magyar.

Quoiqu'il en soit, Ludendrik va mener la vie dure aux joueurs. C'est le prototype du Grand Ennemi qui ne mourra qu'à la fin...

Ludendrik
Mercenaire et Assassin Magyar

FOR 19 CON 17 TAI 18 INT 16 POU 15
DEX 17 APP 06

Points de Vie : 18

Armure : 1d8+2 (Demi-plaques et anneaux)

Alliance : +6, -54

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Sabre à deux mains* 151 %, Dégâts 2d6+2+MD, PdS 18 ; *Hache d'arme* 101 %, Dégâts 1d8+2+MD, PdS 20 ; *Dague* 91 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Arbalète moyenne* 81 %, Dégâts 2d4+1, PA 4, Portée 60 m, PdS 10.



Compétences : Art [Stratégie et Tactique Militaires] 80 %, Artisanat [Tortures magyares] 96 %, Bagarre 91 %, Chercher 66 %, Crocheter 50 %, Déguisement 50 %, Déplacement Silencieux 89 %, Eloquence 62 %, Entndre 95 %, Equitation 115 %, Esquive 76 %, Europe du Tragique Millénaire 74 %, Grimper 90 %, Lancer 82 %, Pister 60 %, Potions 76 %, Sagacité 79 %, Sauter 86 %, Se Cacher 89 %, Langue Commune 90 %, Magyar 90 %, Germain 65 %.

Expertise Scientifique : Lunettes de Nuit (*HNE* p. 233), Cendres de Mort (*HNE* p.231).

Traits Particuliers : 37 ans, 195 cm, 125 kg, vêtements sombres, lourdes bottes à coque métallique, long visage de type slave, yeux bleu foncé, regard scrutateur, crinière de longs cheveux blonds légèrement bouclés, moustache blonde. Caractère sadique et calculateur. Ludendrik est un véritable géant d'une agilité et d'une rapidité incroyable pour sa taille. Il a échappé plusieurs fois à la mort et son visage en porte les traces. Une brûlure lui creuse la joue gauche alors qu'une profonde balafre lui déforme le côté droit, renforçant son sourire cynique et son aspect sinistre. Un coup de lancefeu lui fut jadis porté à la tête. S'il survécu, il n'en conserve pas moins les séquelles psychologiques : Ludendrik est devenu insensible à la douleur, la sienne comme celle des autres.

Passions directrices : Folie [Goût du Sang] 16, Travers [Sans sentiments] 16, Travers [Machiavélique] 14.

La Troupe de Sang du Chacal

Malheureusement pour l'évek Zenter, le reste de la troupe de Ludendrik parvint à éviter la capture. Ses compagnons étant fidèles à leur chef jusqu'à la mort, ils ont retrouvé, torturé puis abattu le traître. Ils projettent maintenant de délivrer leur chef lors de son prochain transfert vers la cathédrale.

Klos : le bras droit, l'empoisonneur

FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 14 POU 13
DEX 15 APP 12

Points de Vie : 14

Armure : 1d6+1 (Cuir et anneaux)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Épée large* 115 %, Dégâts 1d8+1+MD, PdS 20 ; *Arbalète légère* (main droite) 70 %, Dégâts 1d6+2, PA 3, Portée 40 m, PdS 6 ; *Arbalète légère* (main gauche) 60 %.

Compétences : Bagarre 87 %, Déplacement Silencieux 85 %, Esquive 53 %, Lutte 82 %, Potions 90 %, Se Cacher 80 %.

Expertise Scientifique : Poison (1-6)

Traits Particuliers : 35 ans, 182 cm, 85 kg, vêtements sombres, visage aux traits lourds et cou épais, yeux foncés cernés, cheveux foncés coupé ras.

Raznik : le crocheteur, le tireur

FOR 12 CON 13 TAI 09 INT 14 POU 15
DEX 18 APP 10

Points de Vie : 11

Armure : 1d6-1 (Cuir souple)

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Arbalète moyenne* 109 %, Dégâts 2d4+2, PA 4, Portée 60 m, PdS 10 ; *Dague de lancer* 106 %, Dégâts 1d4+2+1/2MD, PdS 15 ; *Épée large* 75 %, Dégâts 1d8+1+MD, PdS 20 ;

Compétences : Artisanat [Fausse monnaie] 95 %, Artisanat [Travail du fer] 50 %, Chercher 78 %, Crocheter 119 %, Déplacement Silencieux 100 %, Ecouter 80 %, Esquive 50 %, Se Cacher 90 %.

Expertise Scientifique : Mille-Clefs (*HNE* p. 235).

Traits Particuliers : 30 ans, 158 cm, 61 kg, vêtements sombres, ceinture à sacoche contenant ses outils de crochetage, visage insignifiant, yeux foncés, cheveux bruns.

Franziska : l'acrobate

FOR 14	**CON 13**	**TAI 12**	**INT 13**	**POU 16**
DEX 20	**APP 14**			

Points de Vie : 12

Armure : 1d6-1 (Cuir souple)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Épée courte* 104 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 20 ; *Arbalète légère* 80 %, Dégâts 1d6+2, PA 3, Portée 40 m, PdS 6.

Compétences : Art [Acrobatie] 90 %, Déplacement Silencieux 97 %, Esquive 98 %, Grimper 95 %, Sauter 98 %, Se Cacher 90 %.

Expertise Scientifique : Lance-Grappin (*HNE* pp. 232-233).

Traits Particuliers : 21 ans, 173 cm, 62 kg, vêtements sombres, plutôt mignonne, yeux clairs en amande, cheveux blonds mi-longs, nez fin, presque pas de poitrine, démarche féline.

Krugger : le Savant Fou

FOR 11	**CON 12**	**TAI 10**	**INT 20**	**POU 14**
DEX 12	**APP 10**			

Points de Vie : 11

Armure : 1d6-1 (Cuir souple)

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Griffes de fer* 85 %, Dégâts 1d4+1+MD, PdS 10; *Sonique moscovite* 60 %, VIR : 14, Portée 10 m, PdS 8, autonomie : 20 tirs.

Compétences : Artisanat [Torture] 95 %, Artisanat [Travail du fer] 60 %, Déplacement Silencieux 60 %, Esquive 40 %, Maîtrise technologique 89 %, Médecine rudimentaire 83 %, Monde Ancien 47%, Scribe 77 %, Sagacité 46 %, Se Cacher 50 %, Langue Commune 80 %, Germain 80 %, Moscovite 80 %, Vieil Allemand 60 %, Vieux Russe 50 %.

Expertise Scientifique : Accumulateur (3), Acide (1-3), Arme sonique (2-5), Cataplasme miraculeux (1), Chirurgie faciale (2), Drogues (var.), Emplâtre régénérant (1), Générateur (3), Greffe musculaire (2), Mécanisme à ressort (1), Poison (1-6).

Traits Particuliers : 57 ans, 161 cm, 62 kg, crâne rasé, épais sourcils et barbiche poivre et sel. Krugger est un monomaniaque accro à plusieurs drogues qu'il se fabrique lui-même. Ancien diplômé prometteur de Heid'bergge, il est allé poursuivre ses études en Moscovie.



Les expériences qu'il y mena, associées à une vie fort dissolue, le firent sombrer dans la folie. Il en vint à prendre un plaisir pervers à la souffrance de ses cobayes et fini par torturer son jeune assistant. Il s'enfuit de Kerninsburg, évitant de justesse une lourde condamnation pour meurtre. Ludendrik sut se montrer assez protecteur et autoritaire pour permettre à Krugger de trouver une seconde famille. Malgré ses travers, le savant reste un atout de poids dans la troupe du Chacal. Il connaît de nombreux Secrets Technologiques et a déjà fourni ses compagnons avec plusieurs gadgets fort utiles.

En Route pour la Joie...

Si les PJs ne réussissent pas à s'échapper du Trou par eux-mêmes, l'occasion va se présenter lors du transfert à Reichmünster.

Une fois que les joueurs ne pourront plus supporter la vie dans le Trou, un dignitaire du Sincère Repentir fera son apparition. Le révérend Di Verano est un inquisiteur d'origine italienne, spécialement détaché à Regsburg pour planifier le transport des "hérétiques" vers Reichmünster. Il chuchote un moment avec le sergent Tzog avant de passer en revue les détenus. Il va désigner les PJs ainsi que... Ludendrik.

Les personnages et le Chacal sont enchaînés. Un seul cadenas par personnage permet de le maintenir pieds et poings liés par de lourdes chaînes. Puis, sous bonne escorte ils sont conduits jusqu'à une place d'arme à l'intérieur de la forteresse. Là les attendent deux chariots de convoyage chacun tiré par deux chevaux caparaçonnés de cuir noir. Ces "cages sur roues" sont bardées d'épais barreaux en

Note sur la Vie Religieuse en Bayern

Habituellement, l'archiduché de Bayern aime à prendre ses distances vis-à-vis de l'Eglise du Sincère Repentir (en partie à cause de l'importante minorité de fidèles du Vrai Dieu que compte la province). Mais cette indépendance a ses limites. Le Sincère Repentir reste la religion officielle du Bayern et Volker Tadeus, l'évek en charge du diocèse de Regsburg, ne chôme pas. L'influence de l'Eglise est telle qu'aucun des archiducs n'a jamais refusé le principe de l'extradition de prisonniers "sensibles" vers Reichmünster.

acier et de décorations sinistres (pendus grimaçants, scènes de décapitations ou d'immolations…). Ludendrik et les PJs prennent place dans la première cage alors que trois prisonniers inconnus des aventuriers sont placés dans le second chariot.

Outre le révérend Di Verano et trois sergents d'arme des Piquiers Noirs (voir l'*Atlas Germanique,* p. 46), tous les quatre à cheval, l'escorte comprend 12 gardes à pied.

Révérend Di Verano, Inquisiteur du Sincère Repentir

FOR 12 **CON 12** **TAI 14** **INT 16** **POU 17**
DEX 15 **APP 11**

Points de Vie : 12

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : + 1d4

Armes : *Stylet caché* 60 %, Dégâts 1d4+1+MD, PdS 10.

Compétences : Art [Torture] 80 %, Art [Théologie] 87 %, Baratin 57 %, Chercher 73 %, Dépl. Silencieux 60 %, Ecouter 70 %, Eloquence 75 %, Equitation 66 %, Esquive 35 %, Sagacité 85 %.

Traits Particuliers : 44 ans, 179 cm, 78 kg, visage osseux et imberbe, nez d'aigle, fins sourcils, vêtements noirs caractéristiques de son ordre.

Sergents d'arme des Piquiers Noirs

FOR 14 **CON 14** **TAI 13** **INT 13** **POU 13**
DEX 14 **APP 09**

Points de Vie : 14

Armure : 1d6+2 (cotte de maille)

Modificateur aux Dégâts : + 1d4

Armes : *Epée large* 75 %, Dégâts 1d8+1+MD, PdS.

Compétences : Chercher 50 %, Grimper 40 %, Ecouter 50 %, Equitation 75 %, Esquive 55 %, Sauter 50 %.

Soldats d'élite des Piquiers Noirs

FOR 14 **CON 14** **TAI 13** **INT 11** **POU 12**
DEX 13 **APP 09**

Points de Vie : 14

Armure : 1d6+2 (cotte de maille)

Modificateur aux Dégâts : + 1d4

Armes : *Pique germanique* 65 %, Dégâts 1d10+2+MD, PdS 15 ou *arbalète moyenne* 60 %, Dégâts 2d4+2, portée 80m, tir 1/3, PdS 8.

Compétences : Chercher 50 %, Grimper 40 %, Ecouter 50 %, Esquive 45 %, Sauter 50 %.

Une fois sorti de Regsburg, le voyage prend bien vite un rythme monotone. Le convoi remonte au nord-ouest en traversant plusieurs villages bayernois. C'est l'occasion rêvée d'échanger quelques mots avec Ludendrik. De son côté, ce dernier va tenter d'évaluer le potentiel des PJs. Non seulement en vue d'une évasion prochaine mais également au cas où ils se transformeraient en adversaires par la suite…

Le soir du deuxième jour devrait mettre un terme à leur captivité. Alors que le Soleil baisse à l'horizon, le convoi arrive en vue d'une Strasshaus (auberge de route, voir l'*Atlas Germanique* p. 25). Tout est calme et la cour de l'auberge semble remplie d'une activité normale. Mais…

• **Un jet de Chercher** permet de découvrir le nombre anormalement élevé de "paysans" vaquants à leurs occupations. A cette heure, ils devraient tous être déjà attablés à l'intérieur !

• **Un jet de Sagacité** permet de comprendre que la nervosité de l'aubergiste qui viens à la rencontre du révérend n'est pas seulement due à la nature particulière du convoi.

• **Tout personnage** observant Ludendrik à la dérobée pourra surprendre un sourire cynique au coin de sa bouche et une crispation presque imperceptible de tous ses muscles. A l'évidence le Chacal est prêt à l'action !

Action !

A peine descendus de cheval, l'escorte du convoi va être prise pour cible par des archers embusqués avant que les "paysans" ne dégainent des armes cachées jusqu'alors et ne se jettent sur les survivants. La mêlée devient confuse lorsqu'un homme réussi à se faufiler jusqu'à la cage de Ludendrik. Il s'agit de Raznik qui va rapidement crocheter la lourde serrure avant de s'attaquer aux cadenas qui emprisonnent les PJs. Il verse dessus un acide noir concocté par Krugger. Tout personnage qui rate un jet de Chance est touché par une goutte d'acide : il perd aussitôt 1d3 PV (1d4+1 en cas de maladresse, dans ce cas c'est une grosse goutte).

les PJs peuvent alors tenter de briser leur cadenas. Il doivent réussir un jet de FOR contre la résistance du cadenas. Celle-ci, déjà



fragilisée par l'acide, débute à 20 et perd 1d6+1 points par round, durant 6 rounds (après quoi l'acide n'agit plus). Un aventurier enchaîné ne peut qu'esquiver à la moitié de son pourcentage, il est incapable de courir ou de combattre normalement.

Une fois libre il est facile de mettre la main sur...

• ...une arme improvisée (*fourche, cognée, fléau à grain, faucille*),

• ...une arme abandonnée par un soldat de l'escorte (*pique germanique* ou *arbalète moyenne*),

• ...ou une arme d'un coupe-jarret (*épée courte, lance courte, arc de chasse*).

Outre Klos, Raznik et Franziska (Krugger reste normalement en retrait), les attaquants comprennent 3 archers et 6 coupe-jarrets recrutés dans les bourgs environnants. L'effet de surprise et la libération rapide des prisonniers devrait compenser le désavantage numérique initial. Au contraire des Piquiers Noirs, les coupe-jarrets ne sont guère courageux et s'enfuient en cas de mauvais coup. Si les PJs pensent à aller libérer les autres prisonniers, ils bénéficieront d'un coup de main supplémentaire non négligeable.

Coupe-jarrets et prisonniers

FOR 13 CON 13 TAI 11 INT 10 POU 09
DEX 13 APP 08

Points de Vie : 12 (coupe-jarrets), 8 (prisonniers).

Armure : 1d6 (cuir -seulement pour les coupe-jarrets)

Modificateur de dégâts : + 1d4

Armes : *Arc de chasse* 55 %, Dégâts 1d6+1+1/2MD, portée 80m, tir 1, PdS 6 ou *Epée courte* 50 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 20 ou *Lance courte* 50 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Esquive 45 %, Se Cacher 50 %.

Avec ou sans l'aide des aventuriers, les assaillants devraient finalement avoir le dessus. S'ils le laisse faire, Ludendrik va rapidement prendre les choses en mains :

• Les témoins (l'aubergiste, sa famille, les quelques clients présents à ce moment là) et les éventuels prisonniers seront abattus. Leurs cadavres sont jetés dans la fosse à purin.

• Les coupe-jarrets survivants sont invités à faire ripaille "à l'œil". Ils sont drogués par Klos qui vide discrètement le contenu d'une fiole dans un tonneau de bière mis en perce (jet en Chercher). Une fois endormis, ils rejoindront les témoins dans la fosse à purin...

• Krugger peut se proposer pour soigner les aventuriers blessés. Ses cataplasmes sont efficaces mais leur application fort douloureuse ! En effet, Krugger, un sourire difficilement réprimé sur les lèvres, en profite pour faire souffrir ses "patients". Un jet de POU x4 est nécessaire pour éviter de crier sous la douleur.

• A la suite de quoi, Ludendrik et sa troupe feront le point sur ce qu'ils peuvent rapidement piller dans l'auberge. Il y a là de quoi se vêtir et s'armer raisonnablement. Le butin total est assez maigre car Ludendrik n'a guère le temps ni l'envie de fouiller la Strasshaus de fond en comble pour trouver les économies de l'aubergiste. Il est toutefois possible de mettre la main sur quelques 800 marks d'argent. Le Chacal en laissera la moitié aux aventuriers. Il prendra tous les chevaux.

Alors que la nuit est bien avancée, Ludendrik et ses hommes souhaiteront froidement bonne chance aux PJs et prendront la tangente. En aucun cas ils ne laisseront les aventuriers les suivre.

Les Projets du Chacal

Ludendrik connaît l'essentiel de l'histoire de Walner mais il ignore où réside Ida Velke et comment mettre la main sur la chevalière des Von Löwen. Il compte donc sur les PJs pour faire ce travail à sa place.

Ses plans sont ensuite de s'emparer de l'anneau, tuer les PJs puis partir à la recherche de Konrad. Ludendrik est persuadé de pouvoir placer le jeune comte sur son trône (puis de le manipuler pour en tirer un profit maximum...). Et au pire, il pourra toujours le vendre à Von Drakks. Le Chacal sait qu'en jouant prudemment il sera gagnant sur toute la ligne. Ensuite, une fois sa fortune faite, il pourra songer à se venger de ceux qui l'ont envoyé dans les geôles de Regsburg. La vengeance est un plat qui se mange froid...

Et si ?

• Et si le révérend Di Verano en réchappe ?

Il pourrait être laissé pour mort dans un coin de la cour puis disparaître lorsque tout le monde aura le dos tourné... L'inquisiteur fera alors un terrible ennemi dont les PJs feraient bien de se méfier.

• Et si les PJs s'offusquent du comportement sanguinaire de Ludendrik ?

Ils feraient bien de cacher leurs sentiments, du moins dans un premier temps. Rappelez-leur qui est la Troupe de Sang. Si les PJs cherchent le conflit, la situation risque de s'envenimer. Toutefois, le Chacal ne les trucidera pas sur un coup de tête (voir "les projets du Chacal" ci-dessous). Il fera tout pour calmer le jeu, quitte, à la surprise de ses acolytes, de faire des concessions importantes (argent, chevaux, témoins épargnés).

• Et si les aventuriers tiennent vraiment à leur matériel ?

Les affaires des PJs ont été confisquées dès Waldenburg. Pour les besoins de "l'enquête" (et si vos PJs méritent un geste de votre part), il est envisageable que celles-ci aient été embarquées sur les chariots de convoyage à titre de "preuves". L'argent, par contre, devrait avoir disparu depuis longtemps.



Troisième Acte : La Chevalière des Von Löwen

La Suite des Evénements

A partir de ce point, la suite des événements va devenir bien moins linéaire. les PJs devraient se lancer à la recherche de l'anneau puis de Konrad afin de remplir leur promesse vis-à-vis de Walner.

Parallèlement à eux, deux groupes sont également sur les traces de l'anneau et un autre pourrait leur causer bien des ennuis :

• Les agents de Von Drakks. Ces derniers sont à Nürnberg. Suite à une enquête serrée, ils vont incessamment découvrir l'existence de Ida et son rôle dans l'affaire.

• Le Chacal et ses hommes. La Troupe de sang va s'en tenir au plan de Ludendrik décrit ci-dessus.

• Il ne faut pas oublier que les PJs sont dorénavant recherchés en Bayern. Un minimum de discrétion devrait leur éviter des problèmes mais il n'est pas impossible qu'ils tombent sur un groupe d'enquêteurs lancés à leur poursuite par le Sincère Repentir (menés par Di Verano si ce dernier est toujours vivant). Les choses peuvent alors se compliquer grandement ! A noter que Nürnberg est une libre-cité farouchement indépendante et de plus, fidèle au Vrai Dieu. Si les enquêteurs s'y rendent, ils devront agir sous le couvert de l'anonymat et se déguiser en conséquence.

La manière dont ses quatre groupes (PJs, agents de Von Frakks, Ludendrik et enquêteurs) vont se croiser, s'affronter, s'allier provisoirement pour mieux se trahir plus tard est laissé au jugement du Maître de Jeu.

Ce dernier doit se sentir libre de modifier à sa guise le développement proposé à partir de ce point.

Les routes de Ludendrik et des PJs semblent donc se séparer. En réalité ce dernier va les garder sous étroite surveillance afin de pouvoir intervenir le moment propice.

En ce qui concerne nos héros, leur prochaine étape passe par Nürnberg où ils doivent retrouver Ida et la chevalière...

Et si ?

Et si les PJs veulent récupérer leur matériel à Waldenburg et/ou se venger tout de suite de leurs juges ?

Récupérer le matériel est risqué mais peut donner lieu à des développements intéressant. Le problème est que tout détour va les ralentir passablement. Insistez sur le fait que les agents de Von Drakks ont une avance certaine sur eux. Même si les PJs disposent des informations du notaire, ils ne devraient pas trop lambiner en chemin s'ils ne veulent pas retrouver Konrad à l'état de cadavre. Quant à se venger des événements de Waldenburg, c'est là aussi un peu prématuré.

Les Agents de Von Drakks

Ces quatre personnes (trois hommes et une femme) sont des fanatiques du Sincère Repentir. Menés par la sœur cadette de Morten Von Drakks, se sont des assassins redoutables. Tous blonds aux yeux bleus, il peuvent passer à juste titre pour des "nazis" dans l'esprit des joueurs.

Danika Von Drakks : sœur du baron

FOR 14 **CON 13** **TAI 13** **INT 15** **POU 18**
DEX 15 **APP 14**

Points de Vie : 13

Armure : 1d6-1 (Cuir souple)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée courte* 104 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 20 ; *Arbalète légère* 80 %, Dégâts 1d6+2, PA 3, Portée 40 m, tir -, PdS 6.

Compétences : Art [Torture] 75 %, Art [Théologie] 55 %, Chercher 73 %, Déplacement Silencieux 60 %, Esquive 75 %, Grimper 77 %, Sagacité 78 %, Sauter 84 %, Se Cacher 80 %.

Traits Particuliers : 32 ans, 178 cm, 62 kg, vêtements sombres, yeux bleus au regard froid, cheveux blonds coupés ras. Danika est à l'image de son frère : froidement brutale et avide de pouvoir. Plus à l'aise sur le terrain qu'à la cour, son objectif ultime est de favoriser l'accession de son frère au trône archiducal (dont il est un prétendant éloigné). Fanatisée par son éducation, Danika n'a peur que d'une chose : échouer devant son frère...

Walk Hanzer : espion du Sincère Repentir

FOR 12 **CON 14** **TAI 12** **INT 16** **POU 15**
DEX 14 **APP 13**

Points de Vie : 13

Armure : 1d6-1 (Cuir souple)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée courte* 80 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 20.

Compétences : Art [Diplomatie] 90 %, Baratin 89 %, Déguisement 87 %, Déplacement Silencieux 80 %, Esquive 50 %, Médecine Rudimentaire 50 %, Sagacité 64 %, Se Cacher 80 %.

Traits Particuliers : 40 ans, 170 cm, 70 kg, yeux foncés, cheveux blonds coupés au bol, petite moustache blonde, lèvres naturellement très rouges contrastants avec un teint pâle. Walk est un espion du Sin-

cère Repentir "prêté" à Morten von Drakks. Secrètement épris de Danika, il tente de rester avant tout le plus professionnel possible.

Detlef et Stepen

FOR 15 **CON 16** **TAI 14** **INT 12** **POU 12**
DEX 13 **APP 12**

Points de Vie : 15

Armure : 1d6-1 (Cuir souple)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée courte* 85 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 20 ; *Dague* 80 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Artisanat [torture] 64 %, Bagarre 87 %, Chercher 78 %, Dépl. Silencieux 60 %, Ecouter 80 %, Esquive 50 %, Se Cacher 80 %.

Traits Particuliers : 25 et 26 ans, 180 cm, 85 kg, vêtements sombres, visage taillé à la serpe, yeux bleu, cheveux blonds coupés ras. Ces fanatiques du Sincère Repentir obéissent au doigt et à l'œil à Danika.

Emeutes et Châtiments

Lorsque les aventuriers approchent du territoire de la Libre Cité de Nürnberg (*AG* p. 33), ils remarqueront immédiatement que quelque chose ne tourne pas rond. De la fumée noire s'élève par endroits de la cité. Plusieurs faucons des steppes des mercenaires protégeant la ville planent au-dessus. Enfin, les Strasshaus des villages alentours sont véritablement prises d'assaut par des voyageurs qui n'osent pas pousser plus loin.

Les rumeurs vont bon train, en voici un petit échantillonnage :

• La ville est en ébullition ! La levée de nouvelles taxes a créé un vent de panique chez les marchands. Certains ont même loués les services de soldats pour défendre leurs intérêts ! (faux)

• Non, c'est la Hanovrie qui attaque ! Des espions hanovriens ont ouvert les portes de la ville à plusieurs unités de soldats descendus de Jena. C'est la guerre ! (faux)

• Menés par Achim Pietsch, les étudiants sèment la terreur. L'augmentation des taxes de scolarité a servi de détonateur ! (partiellement vrai)

• Wolf Dener, le célèbre anarchiste, a décidé de passer à l'acte ! Il a fait sauté certains des dispositifs de protection de la cité ! (faux)

• Les reîtres engagés à grand frais par le Conseil de la Cité se sont révoltés ! Ils pillent et massacrent sans vergogne la population ! (faux mais inspiré de faits réels)

Approcher de la cité n'est pas une mince affaire. Les patrouilles de reîtres sont sur les dents. En cas de doutes sur la bonne moralité des voyageurs, ils se montrent extrêmement brutaux.

Les armes sont confisquées et les suspects appréhendés en vue d'un interrogatoire serré.

Un combat serait fort risqué, les reîtres patrouillent par troupes de 15 hommes et ne sont pas des enfants de cœur. Le meilleur moyen consiste à s'approcher de nuit en évitant les patrouilles (demandez des jets en Déplacement Silencieux et en Se Cacher pour augmenter la tension... mais tout devrait bien se passer). Au pied des murailles plusieurs solutions sont envisageables :

• **L'escalade** (20m de haut). Il y a peu de gardes sur les remparts car la milice est essentiellement mise à contribution à l'intérieur de la cité. Des jets de Déplacement Silencieux et de Grimper (à -30 % sans matériel adéquat comme cordes et grappins) sont nécessaires pour escalader proprement les murailles. En cas de maladresse de la part des PJs, faites intervenir une patrouille de miliciens (profil du Garde Municipal, *HNE* p. 186).

• **Le déguisement ou la corruption.** Les gardes des portes filtrent sévèrement les entrées comme les sorties ce qui a aussitôt créé un vaste campement de voyageurs les plus divers au pied des portes prin-

Nürnberg en flammes

L'une des rumeurs ci-dessus est assez proche de la vérité. Une initiative du Parti Bastionniste de Ueli Krauss a débouché sur l'augmentation substantielle des taxes de scolarité à l'université, notamment pour les étudiants étrangers. Achim Pietsch, le leader estudiantin a alors décidé de lancer une vaste opération de vandalisme contre les intérêts des marchands affiliés au Parti Bastionniste. A l'insu de ces protagonistes, la Confrérie de la Bête (voir l'*Atlas Germanique* p. 19) c'est jointe à la fête, créant un chaos incontrôlable dans la cité. A coup de fausses rumeurs alarmantes, les membres de la Confrérie ont insufflé un vent de panique parmi la population. Des provocations savamment dosées ont amené les reîtres appelés en renfort à commettre des exactions sur des innocents. Des intrigues auprès des communautés étrangères (notamment hollandienne, moscovite et tchèke) ont favorisé le soulèvement de certains quartiers aussitôt transformés en ghettos. Enfin, les nombreux foyers d'incendies allumés par la Confrérie n'ont fait que rajouter au chaos ambiant.

Les buts de la Confrérie de la Bête restent obscurs. Cherche-t-elle à déstabiliser le régime en place pour prendre discrètement le pouvoir une fois le calme revenu ? Ou, plus simplement, à plonger la cité dans un chaos satanique ?

Bien sûr, peu de personnes connaissent l'existence de cette puissante organisation. les PJs ne devraient donc pas y avoir affaire consciemment.



cipales. Avec une bonne raison (et l'apparence d'un bourgeois aisé, d'un prêtre du Vrai Dieu ou d'un soldat de la ville), il est possible de rentrer avec un minimum de complications. Une tentative de corruption coûtera au moins 20 marks d'argent avec le même résultat.

• **Le contact avec la pègre.** La solution la plus pratique consiste à prendre contact au préalable avec un membre du "milieu" dans une auberge des environs. Contre 50 marks d'argent par personne il est possible de rentrer par une poterne secrète avec la complicité de certains gardes...

Chaude Ambiance !

La ville est vraiment en ébullition !

De jour il y règne une atmosphère oppressante. La milice, assistée de nombreux reîtres peu commodes, quadrille la ville alors que des échauffourées font monter la tension ici et là. Et la nuit est encore moins calme ! A la lueur des incendies, les combats de rue se font plus violents. Une ruelle paisible une minute peut se transformer en champ de bataille l'instant suivant. A chaque déplacement des PJs le risque existe qu'ils soient pris à partie par une faction ou une autre (étudiants faisant "leur" révolution, moscovites "soulevés" contre l'oppression, agitateurs de la pègre qui en profitent pour piller, miliciens nerveux et reîtres brutaux, ...)

Voici quelques idées de rencontres pour animer le séjour des personnages en ville de Nürnberg :

• **Scène de pillage (nuit).** Une bande de casseurs armés d'armes improvisées décident de piller les boutiques d'un quartier commerçant. Les habitants se défendent en attendant la milice, transformant la rue en champ de bataille.

• **Manif' ! (jour).** Les étudiants menés par Achim Pietsch ont décidé de manifester pacifiquement. Un cortège se forme pour remonter toute la marktstrasse. La milice déjà à bout de nerf laissera-t-elle faire ? Des agitateurs en profiteront-ils ?

• **Pyromane (jour ou nuit).** Les personnages surprennent une silhouette encapuchonnée qui s'enfuit précipitamment dans une ruelle. Aussitôt ils remarquent qu'un foyer d'incendie se déclare dans une maison toute proche. Ils peuvent tenter de circonscrire l'incendie et /ou s'élancer à la poursuite de la silhouette suspecte (c'est un membre de la Confrérie de la Bête, il est drogué et ne parlera pas mais les PJs peuvent remarquer des arabesques étranges - en forme d'étoiles à 8 branches terminées par des langues fourchues - brodées sur ses habits).

• **L'histoire se répète (jour ou nuit).** les PJs tombent sur une patrouille de la milice qui vient de se faire attaquer. Dans la rue gisent cinq corps dont deux seulement sont vivants. Le sergent est grièvement blessé mais il interpelle faiblement les personnages avant de sombrer dans l'inconscience. C'est à ce moment que surgit une escouade de reîtres. Pour eux la chose est claire : les PJs sont les assassins ! Ceux-ci seront-ils encore une fois victime d'une injustice ? Le sergent, qui n'est pas mort, peut leur éviter se désagrément en reprenant conscience...

• **La chaîne du feu (jour ou nuit).** Une longue file de citadins s'est formée pour acheminer de l'eau depuis l'une des fontaines de la ville jusqu'au lieu d'un incendie. Les personnages sont recrutés. Donneront-ils de leur temps ? Ludendrik (ou tout autre ennemi des personnage) pourrait profiter pour apparaître... Repérera-t-il les PJs affairés à passer des seaux d'eau ?

Reîtres de Nürnberg

FOR 15	**CON 15**	**TAI 13**	**INT 10**	**POU 12**
DEX 14	**APP 09**			

Points de Vie : 14

Armure : 1d6+2 (cotte de maille)

Modificateur aux Dégâts : + 1d4

Armes : *Sabre de cavalerie* 70 %, Dégâts 1d6+2+MD, PdS 18; *Pistolet à rouet* 50 %, Dégâts 2d6+1, portée 20m, tir 1/3, PdS 10.

Compétences : Connaissance de la ville 35 %, Equitation 80 %, Esquive 45 %, Lutte 70 %.

Agitateurs de la pègre et insurgés étrangers

FOR 14	**CON 13**	**TAI 11**	**INT 10**	**POU 12**
DEX 12	**APP 11**			

Points de Vie : 12

Armure : 1d6 (cuir)

Modificateur aux Dégâts : + 1d4

Armes : *Gourdin* 45 %, Dégâts 1d8+MD, PdS 15 ou *Epée courte* 45 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 20.

Compétences : Bagarre 65 %, Connaissance de la ville 75 %, Esquive 45 %, Se Cacher 50 %, Dépl. Silencieux 50 %, Grimper 50 %.

Ida Velke

La vieille dame habite bien à l'adresse donnée par Hans Walner. C'est-à-dire... en plein quartier hollandien insurgé !

Il faudra faire preuve de beaucoup d'insistance pour que Gunter, son filleul, vienne ouvrir la porte avec méfiance. Un bon baratin et des preuves de leur bonne foi (venir sans armes, parler de Hans Walner, etc...) devrait faire l'affaire.

Ida est une dame âgée mais qui possède encore toute ses facultés intellectuelles et une bonne forme physique. Elle ordonnera à Gunter de barricader la porte et invitera les PJs dans son petit salon. Dès que les aventuriers auront donné la phrase de reconnaissance, Ida deviendra plus chaleureuse mais en même temps fort inquiète. Qu'est-il advenu de Hans ? Aux joueurs de répondre avec tact, par respect pour cette courageuse vieille dame...

S'ils savent se montrer prévenants, Ida va finir par se lever pour aller chercher dans la cuisine un vieux pot en terre cuite rempli d'herbes séchées. Elle en extirpera une magnifique chevalière représentant les armes de la famille Von Löwen : un lion dressé, gueule ouverte, terrassant un dragon. Si les PJs parlent des lettres de change et s'ils se sont montrés respectueux, Ida leur remettra trois parchemins enluminés représentant la valeur de 5000 souverains chacun (cette somme peut être adaptée en fonction des joueurs). Malheureusement



pour eux, ces lettres sont au nom de Ziekfeld von Ekker, le duc de München, allié de toujours des Von Löwen ! Il y a bien peu de chance que les PJs puissent se faire passer pour un aussi important personnage !

Quitter le Chaudron

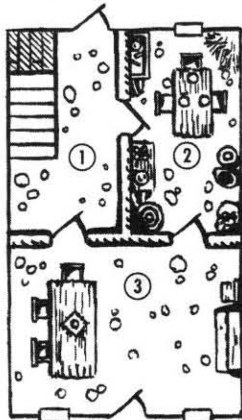
Il va maintenant falloir quitter cette marmite bouillante (au propre comme au figuré) qu'est la cité de Nürnberg. Ida peut loger les aventuriers chez elle quelques jours s'ils acceptent de dormir par terre dans le salon. Elle peut également se charger de quelques courses.

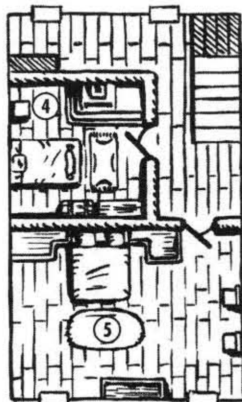
De jour, en temps que vieille dame bien connue dans le quartier, elle prend moins de risques que les PJs.

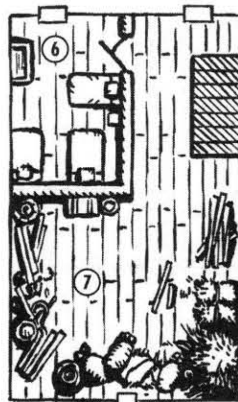
De nuit il en est tout autrement et la petite famille se calfeutre dans la demeure. Les aventuriers pourraient se révéler utiles en repoussant une attaque de pillards de la pègre moscovite, "descendus" faire une razzia chez les hollandiens !

En manœuvrant discrètement et avec une once de baratin ou de corruption, les aventuriers devraient être en mesure de quitter la ville. A moins que…

Maison de Ida







① Hall
② Cuisine
③ Salon
④ Chambre de Ida
⑤ Chambre de Gunter
⑥ Chambre des Enfants
⑦ Grenier

Fenêtre — Porte

Autres Options…

Bien qu'un déroulement précis soit détaillé dans la suite de l'aventure (les PJs retrouvent l'anneau mais se font attaquer par le Chacal), il est tout à fait envisageable d'utiliser d'autres options.

L'important et de faire sentir aux joueurs qu'ils ne sont pas les seuls en piste :

- Le Chacal est passé avant les PJs. Ludendrik a, d'une manière ou d'une autre, mis la main sur les renseignements de Walner. Dans ce cas, les cadavres de Ida, Gunter et la famille de ce dernier (sa femme et leurs 3 enfants) gisent à même le sol… La maison a subi une fouille en règle et selon toute probabilité l'anneau ne devrait plus être sur les lieux.

- Les agents de Von Drakks sont passés avant les PJs. Le résultat devrait être moins sanglant mais tout aussi malheureux. Ida s'est faite brutalisée, Gunter est blessé et l'anneau a disparu. Il va de soi que dans ce cas, la méfiance de Gunter envers les PJs sera extrême.

- Les agents "cueillent" les personnages à leur sortie de chez Ida. Dans ce cas, reprenez le chapitre *"Le retour du Chacal"* ci-dessous mais remplacez Ludendrik et ses hommes par les agents de Von Drakks.

- Enfin, toute combinaison de ces événements est envisageable : alliance entre Ludendrik et les agents ; conflit entre les deux parties aboutissant à la mort des hommes de von Drakks (il y aura alors quelques cadavres de plus chez Ida…), etc.

Gardez à l'esprit qu'il est indispensable que les PJs se retrouvent finalement en possession de l'anneau lorsqu'ils atteindront le but final de leur voyage : Löwenburg.

Le Retour du Chacal

Alors que les Personnages Joueurs sont encore dans un quartier "chaud" de la cité, Ludendrik va se décider à intervenir. Il recrutera une demi-douzaine d'hommes de mains (caractéristiques des agitateurs de la pègre) et attaquera à l'improviste. Le combat doit être rude pour les joueurs. Klos, Raznik et Franziska ne sont pas des manches et les hommes de main sont nombreux. Krugger et Ludendrik ne devraient pas s'en mêler directement (à moins que vous ne souhaitiez le contraire).

Au feu !

Ce combat peut être rendu encore plus épique en utilisant le cadre d'une rue dont les maisons sont la proie des flammes. Les dégâts dû au feu sont décrits dans *HNE* pp. 86-87.

L'issue du combat est laissée… aux joueurs !

• **Victoire !** Ils peuvent très bien repousser l'attaque et conserver l'anneau. Les hommes de Ludendrik n'hésiteront pas à se replier si la partie s'annonce trop difficile (quelques blessures graves dans leurs rangs). Dans ce cas, veillez à limiter les pertes de la Troupe de Sang. Le géant magyar et ses fidèles doivent absolument survivre sans trop de dommages (au moins 3 des 4 acolytes du Chacal devraient survivre).

• **Défaite**… Ils peuvent se faire mettre hors de combat, se rendre ou se faire capturer. Dans ce cas Ludendrik est gagnant. Comme tout Grand Méchant qui se respecte, il va laisser les PJs en vie sans leur laisser la partie facile. Sa première idée est de faire transporter les corps saucissonnées des aventuriers sur un pan de muraille désert. De là, il les fait jeter dans le fleuve Maïnn qui coule en contrebas. Des jets de Chance, de Dextérité et surtout de Natation vont être nécessaire pour se tirer de là. La présence d'une arme cachée facilement atteignable devrait aider à se libérer des liens. Consultez *HNE* p. 88 pour les règles de noyade.

• **Fuite !** Les personnages peuvent réussir à s'enfuir. Une course poursuite dans les rues en ébullition de la cité peut donner lieu à des scènes dantesques. Avec un peu de chance, les PJs devraient pouvoir disparaître dans une foule d'émeutiers…



Quatrième Acte : Retrouver le Lionceau

La Cité du Savoir

Avec ou sans l'anneau, la prochaine étape des personnages est l'université de Heid'bergge. L'ancienne ville franche est maintenant sous la coupe de la maison de Frankburg. Elle n'en demeure pas moins un haut lieu du savoir.

Le voyage peut être agrémenté par toutes les rencontres que vous jugerez utile. Si les PJs se sont fait dérober la chevalière, il y a fort à parier qu'ils vont tenter de rattraper leurs assaillants.

Géographiquement Heid'bergge se situe non loin de la mer d'Alsaz, sur le fleuve Nk'arre :

• La **rive Sud** abrite le quartier commerçant (appelé "la cité"), le quartier du port, la grand place et son célèbre pilori ainsi que le quartier des étudiants toujours très animé !

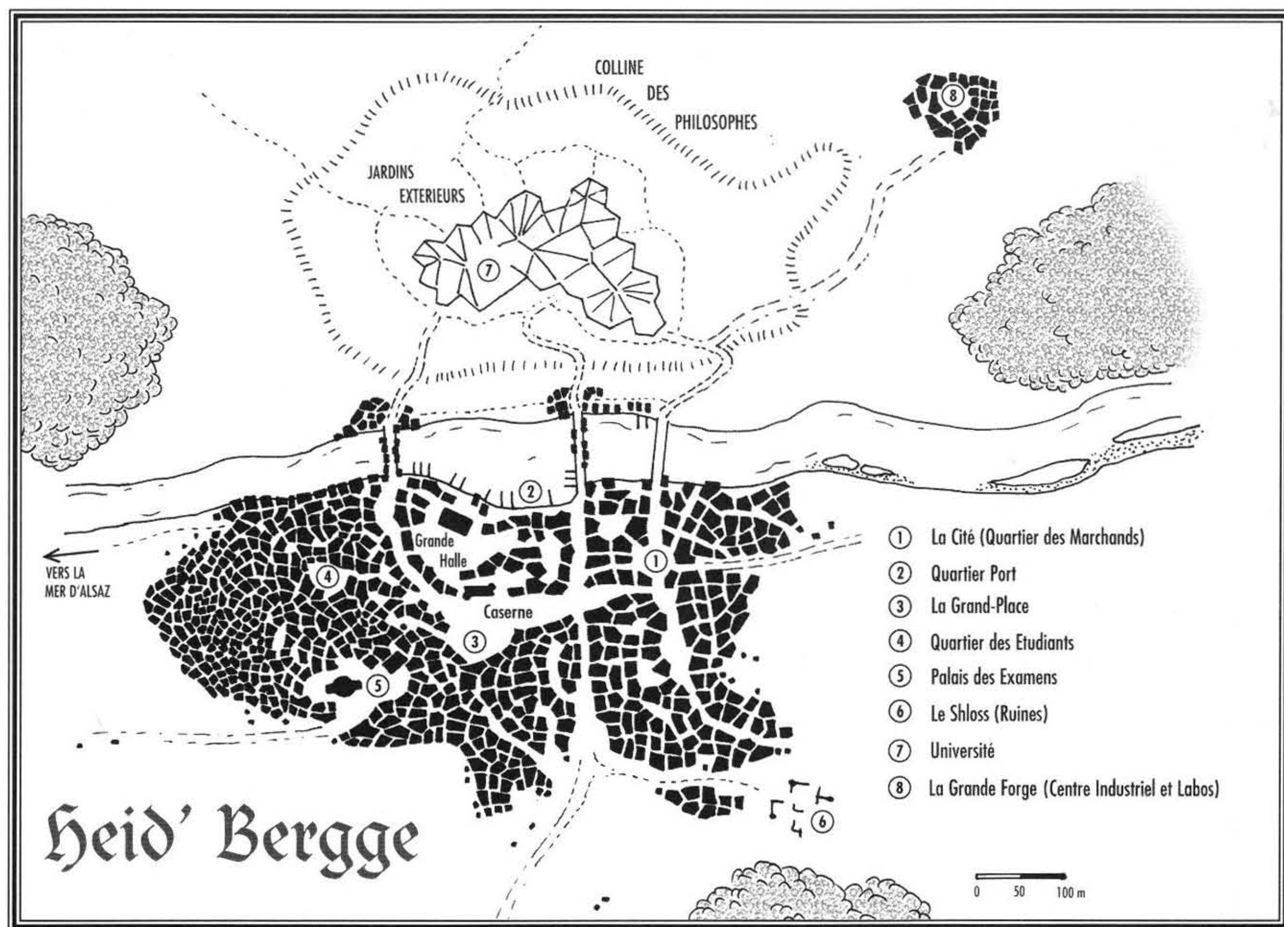
• Sur une colline de la **rive Nord** est bâtie l'université. C'est une immense structure de verre "bruni". Ce "palais de cristal" est presque aussi grand que la ville elle-même ! Plus à l'est se trouve la "Forge", le centre industriel d'Heid'bergge.

Le Disparu d'Heid'bergge

Malheureusement pour les PJs, Konrad n'est plus à Heid'bergge. Il est parti depuis presque une année à Köln, pour y suivre une jeune fille dont il est tombé éperdument amoureux ! Trouver des informations va demander pas mal de travail aux personnages. Ci-dessous sont décrites les étapes les plus probables de leur enquête.

Visite au rectorat : C'est le meilleur début possible afin de retrouver la trace de Konrad au registre de l'université. Malheureusement, les personnages vont être en prise directe avec une administration aussi pléthorique qu'inefficace ! Après avoir attendu de longues heures et être passés de bureau en bureau, ils peuvent finalement apprendre que Konrad von Löwen a bien été reçu à Heid'bergge il y a 5 ans au sein du collège de Rhétorique. Avant cela, le jeune garçon était en pension chez une famille de la cité, les Lagenheim, pour y recevoir une éducation de base. Konrad est soi-disant rentré précipitamment chez lui à Löwenburg. Il ne s'est jamais présenté à ses derniers examens...

Les Lagenheim : Erner et Prilla Lagenheim forment un vieux couple sans enfants originaires de Löwenburg. Ils accueillirent avec joie le petit Konrad lorsque celui-ci fut envoyé en pension chez eux. Même si le jeune homme a quitté la maison il y a 3 ans pour s'installer dans le quartier des étudiants, les Lagenheim le considèrent comme un vrai fils. A la grande tristesse de Erner et Prilla, Konrad a disparu brusquement il y a une année en leur laissant une lettre indiquant qu'il rentrait à Löwenburg ! Le vieux couple sera fortement



troublé d'apprendre que cela n'a manifestement pas été le cas. Prilla peut orienter les personnages sur certains des anciens camarades de Konrad. Elle citera Rodrik Golz également étudiant au collège de Rhétorique et Franka Blumen, la fille du jardinier de l'université, la dernière petite amie connue du jeune Von Löwen.

Les étudiants : Il n'est pas facile, voire impossible, d'entrer dans l'université sans montrer patte blanche. Le mieux pour entrer en contact avec d'anciens camarades de Konrad est donc d'écumer les tavernes du quartier estudiantin de la rive sud ! La nuit, ce quartier est particulièrement chaud et les beuveries organisées dégénèrent parfois en batailles rangées lorsqu'elles ne cèdent pas la place à des séances de bizutage spectaculaires. Les plus riches étudiants viennent également jouer de petites fortunes dans les tripots enfumés du quartier ou encore parier sur des combats de gloutons très à la mode. Si les PJs sont amenés à boire plus que de raison, reportez-vous aux règles présentées dans l'*Atlas Germanique* p. 105.

Konrad n'était pas très connu au sein des étudiants, certains se souviennent toutefois de lui comme d'un type sympa et agréable mais un peu trop travailleur à leur goût ! Le nom de Rodrik Golz sera finalement cité dans la conversation.

Les filles (rares étudiantes ou moins rares filles de joie...) se souviennent mieux de ce beau jeune homme blond et très maigre. L'une d'elle peut se souvenir de sa liaison avec Franka, la fille du jardinier en chef de l'université.

Anecdote : Au cours de leur enquête les personnages peuvent entendre cette anecdote qui leur permettra de mieux saisir le caractère du jeune homme. Konrad fut un jour provoqué en duel par Meznik, un étudiant du collège de la Foudre. Totalement inexpérimenté à l'époque, Konrad fut battu à plate couture et même blessé à l'épaule. Le jeune Von Löwen prit alors des cours d'escrime chez le meilleur bretteur de la ville. Il s'y investit tellement qu'il atteignit rapidement un excellent niveau. Un beau jour, se sentant prêt, il provoqua son ancien adversaire dans un nouveau duel. Konrad triompha et Meznik eut la joue droite ornée d'une balafre qui le défigure encore aujourd'hui...

Rodrik Golz : Par les Lagenheim ou de fil en aiguille en interrogeant les étudiants, il est possible de remonter jusqu'à Rodrik Golz. Ce jeune homme de 23 ans, déjà presque chauve, est un passionné de littérature. Il aurait aimé entrer au collège de Poétique si ses parents, de riches commerçants des Cités Rhénanes, n'en avaient décidé autrement. Rodrik se méfiera de ces étrangers qui posent beaucoup de questions. Il est loin d'être sot et les personnages ont intérêt à ne pas lui raconter trop de sornettes.

Rodrik devrait finir par apprendre aux PJs ce qu'il sait : son ami Konrad a rencontré Madalena von Pratel, une jeune femme de noble



Comment compliquer l'enquête

Encore une fois, Ludendrik et/ou les agents de Von Drakks sont des jokers entre les mains du MJ.

• Rodrik Golz (ou Franka) a été enlevé par Ludendrik ou les hommes de Von Drakks. Aux PJs de mener une seconde enquête qui devrait les conduire dans un repaire au sous-sol d'un bordel du quartier des étudiants.

• Si les PJs sont toujours en possession de l'anneau, une embuscade tendue par l'un ou l'autre de ces groupes devrait leur donner du fil à retordre.

• Il est également possible d'accentuer l'importance de Franka, en faisant d'elle un passage obligé afin de trouver Rodrik.

naissance de passage à Heid'bergge. Il en est aussitôt tombé éperdument amoureux et a décidé de la suivre jusque dans sa famille à Köln. Il est parti il y a plusieurs mois et envoie très occasionnellement des lettres à son ami resté à l'université. Tout semble aller pour le mieux et Konrad semble nager actuellement dans un vrai bonheur !

Rodrik Golz, étudiant et ami de Konrad

FOR 08 **CON 10** **TAI 09** **INT 17** **POU 15**
DEX 14 **APP 13**

Points de Vie : 10

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : -1d4

Armes : *Sabre* 40 %, Dégâts 1d6+2+MD, PdS 18.

Compétences : Art [littérature] 88 %, Calcul 50 %, Eloquence 85 %, Esquive 45 %, Résistance à l'alcool 33 %, Europe 45 %, Monde Ancien 62 %, Sagacité 70 %.

Franka Blumen : La fille du jardinier est une jolie noiraude de 19 ans. C'est aussi une fausse piste. Elle ne sait rien du lieu où se trouve Konrad actuellement. Rodrik, qu'elle connaît un peu, a toujours refusé de le lui dire. Elle sait seulement que le jeune Von Löwen a rencontré une fille et qu'il l'a suivie. Leur liaison était déjà terminée à l'époque et Franka n'en a pas tellement souffert.

Vers le Nord

Il existe deux voies principales pour se rendre à Köln depuis Heid'bergge. La première solution consiste à prendre la route de Hollandia qui longe la mer d'Alsaz. Douze jours de marche (non forcée) sont nécessaires pour atteindre Köln. A cheval, cette durée est presque divisée par deux (si le rythme est soutenu). La seconde possibilité est de prendre un navire à Klezen (petit port proche de Heid'bergge) et de remonter sur Köln par la mer en faisant escale dans les Cités Rhénanes. Le voyage prend une dizaine de jours.

Köln

La capitale du duché de Köln est une jolie cité bordant la mer d'Alsaz. Les rues sont larges et bien entretenues et le système de Bächle (petits canaux à ciel ouvert, voir *A.G.* p. 17) est particulièrement efficace. Le château ducal et son vieux Donjon Carré surplombent la ville du haut de la colline des mille-vignes (qui porte bien son nom).

la Cathédrale (1)

Dédiée au Sincère Repentir, les prêches y sont rarement aussi virulentes qu'ailleurs. Ceci grâce à une importante minorité de fidèles du Vrai Dieu parfaitement intégrés dans les affaires de la cité.

L'Hôtel de Ville (2)

Imposante bâtisse en pierre de taille. C'est ici que siègent le conseil municipal (à qui le duc cède la gestion des affaires courantes) et le conseil du peuple (qui n'a qu'un rôle consultatif).

Les Brasseries Brauzer (3)

La réputation de ces brasseries n'est plus à faire. Malgré une concurrence locale toujours très forte, la bière Brauzer s'exporte partout en Germanie. La jeune Zenia Brauzer a repris récemment l'affaire familiale des mains de son père, Portius Brauzer, et compte bien développer encore l'entreprise.

Quelques Spécialités :

• La "*Blanche de Köln*" (4 PAlc la pinte, 1 souverain), star de la maison ;

• La "*Noire alsazienne*" (5 PAlc la pinte, 2 souverains) est une bière sombre et chargée particulièrement prisée par les alsaziens ;

• La "*Douce de Remsch*" est une bière claire, légère et désaltérante, souvent surnommée "*Bière des Dames*" (2 PAlc la pinte, 1 souverain).

Le Couvent des Sœurs de la Guérison (4)

Ce couvent abrite une petite communauté de sœurs du culte du Vrai Dieu. Leur nom n'est pas usurpé car se sont des infirmières dévouées qui prodiguent souvent des soins aux plus démunis. Mère Anneliza est la reponsable de la communauté. C'est une chirurgienne de talent qui est souvent intervenue auprès de la famille Hawkmoon.

L'Université (5)

Presque aussi renommée que Heid'bergge, l'université de Köln a bénéficié du travail immense fourni par Iléna von Popus, rectrice de-



puis bientôt 50 ans ! Cette longévité n'est pas sans créer certaines tensions au sein d'un corps professoral parfois étouffé par l'autoritarisme d'Iléna. Des rumeurs commencent à courir sur la nature extraordinaire de cette longévité. Iléna fait facilement 30 ans de moins que son âge réel…

La Bibliothèque Ducale (6)

Créée par Karl Hawkmoon en 5130 pour donner un nouvel élan à l'université, la bibiothèque ducale est ouverte à tous. Pour le prix d'une cotisation annuelle de 100 souverains, tout un chacun peut s'y faire réserver jusqu'à 3 ouvrages durant un mois.

Cette "réservation" permet au lecteur d'être sûr de pouvoir travailler avec les bons documents un certain temps. Il va de soi qu'aucun ouvrage ne sort de la bibliothèque. La réservation n'est donc pas un emprunt.

Tous les livres peuvent être consultés dans les nombreuses salles de lectures confortablement aménagées.

Le Glouton Rouge (7)

L'un des établissements les plus animés de la cité ! Faisant tout à la fois office de (bon) restaurant, de bar à la mode et de cabaret de nuit, il s'y produit souvent des groupes de troubadours et autres artistes de rue. Anders Balk, le propriétaire, est un scandin établit depuis de nombreuses années à Köln. Il sélectionne avec soin ses serveuses et… la qualité de la bière !

Dans sa jeunesse, Dorian Hawkmoon fréquenta souvent cet établissement.

La Vieille Ville (8)

Les ruelles étroites de la vieille ville ne sont pas le domaine des coupe-jarrets ! C'est même le quartier le plus sûr de la cité. En effet, il y règne une atmosphère presque villageoise. Tout le monde se connaît et la communauté des "Altstätter", comme on les appelle, est très soudée.

Köln
VERS LA HOLLANDIA
VERS REMSCH
VERS ROTBURG
VERS LES CITES RHENANES
1 2 3 4 5 6 7 8 9
0 200 400 m



La Ville Basse (9)

Les bas-fonds de Köln sont au sud-est de la cité. Ici la criminalité est plus élevée que dans tous les autres quartiers, bien que cela reste modeste par rapport à d'autres cités d'Europe. C'est avant tout le domaine des usuriers et des prêteurs sur gages.

Un Amour Déçu

En dépit de ses lettres rassurantes à son ami Rodrik, Konrad ne mène pas la belle vie à Köln. Loin s'en faut ! A peine débarqué en ville, il s'est mis à la recherche de la demeure familiale de sa dulcinée. Cette dernière accepta un temps le jeune homme comme soupirant. Malheureusement pour Konrad, Madalena se lassa vite du caractère moral et droit du jeune homme. Elle mit fin à leur liaison après quelques mois. Depuis, Konrad erre en ville comme une âme en peine.

Au début, il insista inlassablement auprès de la famille de la belle afin de la revoir. Mais le père, guère convaincu que ce jeune présomptueux était de noble naissance, ne l'entendit pas de cette oreille. Konrad Von Löwen récolta une bastonnade sous le regard moqueur de la jeune femme. Les coups le laissèrent sur le carreau... et le rire cynique de Madalena mit définitivement fin à ses sentiments envers elle.

Dorénavant Konrad n'est plus le même. Il a pris une chambre miteuse dans une hôtellerie sordide des bas quartiers et passe son temps à noyer son chagrin dans le mauvais vin. Il s'est vite retrouvé sans le sou, contraint à des petites magouilles minables avec des individus peu recommandables. Alors que les personnages débarquent à Köln, Konrad a contracté des dettes auprès d'un ténor de la petite pègre locale : Karsten Scholl. Et justement, Scholl est bien décidé à faire payer son jeune débiteur très rapidement. Histoire de ne pas donner de mauvaises idées à d'autres...



Pour retrouver Konrad, les PJs vont devoir enquêter auprès de la famille Von Pratel. Celle-ci n'est pas très disposée à parler du jeune importun qui ennuya Madalena durant de nombreuses semaines. Heureusement, les aventuriers devraient avoir plus de chance s'ils pensent à interroger les nombreux domestiques de la maison :

• Le cuisinier (Wurk), le maître de cave (Hopmann) ou encore la gouvernante (Gizela) sont susceptibles d'accepter une conversation avec les personnages.

• Après quelques verres généreusement offerts par-ci par-là, il leur sera conseillé de parler à Vreni, la jeune servante qui servit souvent d'intermédiaire entre Konrad et Madalena.

• Vreni habite une chambre de bonne en ville, non loin de la demeure des Von Pratel. En se montrant poli et prévenant, il est possible de lui faire dire où elle avait l'habitude de rencontrer Von Löwen.

• L'adresse fournie par Vreni est celle d'une petite auberge sur les quais : La Mouette Bleue. Malheureusement pour les personnages, Konrad n'est plus là. Il n'avait plus les moyens de payer...

• Frida, la femme de l'aubergiste, se souviens bien du jeune homme. Elle dit lui avoir conseillé une adresse dans la basse ville. Quelque chose de peu confortable mais au moins il ne se retrouverait pas à la rue. Si les aventuriers n'ont pas encore d'endroit où loger pour la nuit (et s'ils ont de quoi payer !), la Mouette est l'endroit idéal.

• "La Barrique" est le nom du bouge où réside Konrad actuellement. Avec un peu de chance, les PJs vont enfin pouvoir mettre la main sur le jeune comte. A moins que...

Technique de Recouvrement à l'Ancienne

Alors que les PJs arrivent à "la Barrique", un gros bras local leur interdit sèchement d'entrer dans le bâtiment. Il n'en dira pas plus mais appellera ses copains s'il le faut...

Aux bruits de mobilier cassé et aux éclats de voix qui proviennent de l'étage supérieur, les personnages devraient se douter que leur "cible" est en mauvaise posture (fapites un jet d'Ecoute et / ou de Sagacité au besoin).

Plusieurs options s'offrent à eux :

1. Négocier. Tout ce que veux Scholl c'est retrouver son argent et éviter un précédant fâcheux. Si les PJs règlent les dettes du "jeune morveux" c'est leur affaire et il en restera là. Karsten Scholl exige 200 marks d'argent, somme non négociable.

2. Entrer en force. Ce n'est peut-être pas très malin mais les hommes de mains de Scholl ne sont pas des soldats aguerris. Face à une



attaque en règle de la part de personnages armés et compétents, ils s'enfuiront après quelques blessures. Cependant, les aventuriers se sont fait un ennemi de plus qui ne leur facilitera pas la vie tant que durera leur séjour à Köln.

3. Libérer Konrad. La séance de tabassage dure plusieurs minutes. Il est possible, via les latrines de l'auberge, de monter jusqu'au premier étage et de sauver in extremis Konrad des griffes de Scholl et de sa brute personnelle : Kurt.

4. Attendre l'issue du tabassage. Cette option n'est pas très chevaleresque. Elle permet d'éviter la force et d'économiser son argent mais ne leur permettra pas de gagner automatiquement la sympathie du jeune comte.

Karsten Scholl, Usurier des Bas-Fonds de Köln

FOR 12	**CON 13**	**TAI 09**	**INT 14**	**POU 12**
DEX 12	**APP 09**			

Points de Vie : 12

Armure : 1d6 (cuir)

Modificateur aux Dégâts : + 1d4

Armes : *Epée courte* 70 %, Dégâts 1d6+1, PdS 20.

Compétences : Baratin 62 %, Calcul 45 %, Connaissance de la ville 90 %, Esquive 60 %, Marchander 78 %, Sagacité 50 %.

Traits Particuliers : la cinquantaine, petit homme grassouillet aux rares cheveux filasses. Son oreille droite s'orne de pas moins de 5 boucles d'oreilles.

Kurt la Brute

FOR 17	**CON 16**	**TAI 16**	**INT 07**	**POU 10**
DEX 09	**APP 07**			

Points de Vie : 16

Armure : 1d6+1 (cuir et anneaux)

Modificateur aux Dégâts : + 1d6

Armes : *Masse lourde* 50 %, Dégâts 1d8+2+MD, PdS 20.

Compétences : Bagarre 86 %, Donner des baffes sonores 75 %, Esquive 49 %, Lutte 102 %.

Traits Particuliers : Kurt porte bien son surnom. Cette brute sans cervelle sert de force de frappe à Scholl.

Hommes de Mains (4 dans la rue, 3 dans l'auberge)

FOR 14	**CON 13**	**TAI 11**	**INT 10**	**POU 11**
DEX 12	**APP 10**			

Points de Vie : 12

Armure : 1d6-1 (cuir souple)

Modificateur aux Dégâts : + 1d4

Armes : *Gourdin* 50 %, Dégâts 1d8+MD, PdS 15 ; *Epée courte* 50 %, Dégâts 1d6+1, PdS 20.



Compétences : Esquive 45 %, Se Cacher 50 %, Déplacement Silencieux 50 %, Grimper 50 %.

Retour à la Raison

Quelle que soit la méthode employée, les aventuriers devraient enfin se retrouver face à l'héritier des Von Löwen. Le moins que l'on puisse dire c'est que le spectacle n'est pas ragoûtant.

Outre les séquelles de la bastonnade, le jeune homme est sale, couvert de crasse et visiblement pas rasé depuis plusieurs semaines. Ses vêtements sont couverts de tâches de vin et d'autres liquides encore plus nauséabonds.

En bref : il va falloir le faire revenir à la raison. Heureusement pour les aventuriers, Konrad est un individu solide que seuls des sentiments particulièrement violents ont pu faire glisser dans l'antichambre de la folie. Grâce à la chevalière (si elle est toujours en leur possession) et aux informations du vieux Walner, Konrad ne mettra pas en doute la véracité des paroles des aventuriers. Le récit de leurs aventures et des déboires du fief familial va rapidement le transformer. Son regard va se faire plus dur, son maintien va changer et une froide détermination va remplacer son apathie des derniers mois.

Konrad Von Löwen, Héritier du Comté de Löwenburg

FOR 13	**CON 14**	**TAI 16**	**INT 16**	**POU 15**
DEX 15	**APP 17**			

Points de Vie : 15

Armure : aucune

Alliance : +12, -4

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Rapière* 107 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Art [Diplomatie] 60 %, Art [Littérature] 40 %, Bagarre 68 %, Chercher 54 %, Déplacement Silencieux 66 %, Eloquence 73 %, Equitation 80 %, Esquive 46 %, Europe du Tragique Millénaire 24 %, Marchander 55 %, Monde Ancien 23 %, Monde Naturel 45 %, Sagacité 61 %, Scribe 84 %, Se Cacher 45 %, Langue Commune 90%, Germain 90%, Français 80%, Vieil Allemand 40%.

Traits Particuliers : 21 ans, 190 cm, 85 kg. Crinière de cheveux blonds en bataille, yeux bleus, caractère positif et entreprenant.

NOTE : Les caractéristiques ci-dessous sont celles d'un Konrad "en pleine forme". La vie dissolue dont il émerge à peine lui ôte 3 points en FOR, INT et POU et 6 en APP !

Et si ?

• Et si Ludendrik met la main sur Konrad avant les PJs ?

Des étrangers comme la troupe du Chacal laissent automatiquement des traces que les PJs pourraient suivre. Karsten Scholl se fera un plaisir de vendre une information sur leur repaire à n'importe qui. Le repaire en question est une vieille baraque de pécheur abandonnée qui sert occasionnellement d'entrepôt pour les petits trafics de Karsten. Ce dernier a loué la cabane à Ludendrik pour plusieurs jours.

• Et si les agents de Von Drakks mettent la main sur Konrad avant tout le monde ?

C'est le pire des cas de figure. La mission des agents est de retrouver Konrad, de le tuer et de ramener son anneau et sa tête à Löwenburg. Une fois le jeune homme retrouvé les agents ne perdront pas de temps et les aventuriers en auront très peu pour agir...

Wanted !

Il convient de rappeler que les aventuriers sont considérés en Bayern comme de dangereux criminels. Leurs noms sont associés à celui de Ludendrik et dans les grands centres urbains une prime a même été annoncée. 100 marks d'argent pour tout renseignements valables et 500 pour leur arrestation. Que les joueurs se rassurent, le Chacal vaut sept fois plus...

Retour à la Maison

Le voyage du retour risque de ne pas être de tout repos. C'est le dernier moment pour que les agents de Von Drakks puissent accomplir leur mission et ils ne lésineront pas sur les moyens. Les personnages feraient bien d'éviter les grandes routes et surtout les auberges isolées, endroit idéal pour une embuscade.

Et Ludendrik ? Devant la pugnacité des aventuriers, le géant magyar va décider de changer de tactique. Avec ou sans l'anneau, il décide de foncer sur Löwenburg pour proposer ses services à Morten Von Drakks. Les PJs n'en entendront donc plus parler avant la confrontation finale. Les personnages ont le choix entre plusieurs itinéraires, surtout s'ils souhaitent semer d'éventuels poursuivants. Reportez-vous à l'*AG* (p. 24) pour connaître la durée de leur périple vers le sud.

De son côté, Konrad insiste auprès des PJs pour passer en premier par München avant de rentrer à Löwenburg. Le jeune comte soupçonne très justement qu'il ne va pas suffire de rentrer dans le château des Von Löwen et de crier "je suis de retour" pour que tous les obstacles disparaissent. Si les PJs ne le lui suggèrent pas eux-mêmes (ils ont peut-être des lettres de change à son nom !), il proposera donc d'aller présenter ses hommages au vieux "prince" Ziekfeld von Ekker. Konrad se souvient que le vieux Ziekfeld était un allié et un ami de son père et il est persuadé de pouvoir se faire reconnaître par lui.

Cinquième Acte : Intrigues et Batailles à Löwenburg

München

München est une cité entièrement reconstruite non loin des ruines de son aïeule. Capitale du duché de München (ou Münchenia) c'est une ville prospère et assez puritaine, recroquevillée au pied du palais ducal. Les imposantes murailles rappellent que les Alpes de Sweiss, tout comme la Schwarzwald, ne sont pas loin. München doit l'essentiel de sa richesse au fructueux commerce de minerais et pierres précieuses en provenance des Alpes.

Palais Ducal (1)

Ce sombre édifice en terrasses a été construit dans la roche du Roc-d'acier, la colline principale qui domine la cité. Ses murailles sont

épaisses et ses fenêtres étroites mais à l'intérieur des remparts de nombreux jardins témoignent du goût très prononcé de Ziekfeld pour la nature.

Caserne du SüdenOst (2)

L'une des principales unités de l'armée bayernoise est stationnée à München. Le SüdenOst est placée sous le commandement de l'Obergeneral Karl Yullitch. D'entente avec le duc, ce dernier a déployé l'essentiel de ses forces sur la frontière ouest afin d'atténuer toute ambition éventuelle de la part du duc d'Augs le plus puissant voisin de Ziekfeld.

Marché aux Pierres (3)

Ce grand marché couvert regroupe l'essentiel du commerce de pierres précieuses et de minerais des Alpes. C'est là que de riches joailliers comme Jochk von Olterberg ou son rival Petrus Ulner achètent les plus belles pierres brutes pour les faire tailler par leurs meilleurs artisans. Parmi ceux-ci, Wera Malgen sort spécialement du lot. Cette femme dans la quarantaine est certainement la tailleuse la plus douée de sa génération.

Fontaine des Amoureux (4)

Cette fontaine en cascade domine la grand place, juste à côté de la porte du palais. Comme son nom l'indique c'est le rendez-vous incontournable de tous les tourtereaux de la cité.

Le Quartier des Mineurs (5)

Contrastant avec l'atmosphère plutôt puritaine de la ville, le quartier des mineurs est le lieu de toutes les débauches (surtout alcoolisées !). Situé au nord de München, il abrite presque autant de bouges enfumés (ou les filles sont faciles et la bière mauvaise) que de cahutes de mineurs. Les "établissements" les plus en vue sont "La Mine" et "La Pelle et la Chope" ; des noms évocateurs…

Les Sources Thermales (hors carte)

A quelques kilomètres de la ville se trouvent les sources thermales de Kirschberg. Il est possible de se baigner gratuitement dans des bassins naturels où l'eau est à plus de 40°. Payer 30 souverains donne accès au petit établissement officiel qui s'y trouve. Il fait auberge, et dispose de bassins aménagés dont la température varie de 10° à 35°.

Des salles de massage sont également à disposition pour un supplément de 50 souverains.

Ruines (hors carte)

Les ruines de München ont sinistre réputation. D'ailleurs, certaines zones ont encore un facteur de radioactivité très élevé. Une légende raconte que la Schwarzwald, en temps qu'organisme maléfique et proliférant, aurait réussi à implanter ses racines souterraines jusqu'au cœur des ruines pour y développer des bosquets de végétaux aux formes torturées.

Un Vieil Allié pour le Jeune Lion

A l'aide de Konrad et de la chevalière des Von Löwen, les personnages devraient pouvoir obtenir un rendez-vous avec Gessler, le secrétaire personnel du duc. Lorsque Gessler comprendra l'importance de l'affaire (c'est toute la politique du Sud du Bayern qui en est affectée), il proposera immédiatement une entrevue avec le duc.

Ce dernier posera de nombreuses questions à Konrad et aux PJs. Ziekfeld est intelligent et il ne compte pas se faire mener en bateau. Le vieux duc risque même de faire le rapprochement avec les "dangereux criminels" recherchés depuis peu... mais, si les PJs lui fournissent des explications crédibles et sincères, il finira par assurer Konrad de son soutien total.

Le seul bémol concerne la fourniture d'une aide militaire. Les tensions sont vives sur la frontière ouest (à l'opposé du fief des Von Löwen) et des mouvements de troupes des Chevaliers Génétiques sont signalés dans la région. Von Ekker ne peut se permettre actuellement de faire mieux que fournir une solide escorte au jeune comte (ce qui représentera au mieux une centaine d'hommes).

Durant leur séjour à München les personnages sont hébergés dans le palais ducal. Ils ont enfin le loisir de se reposer quelque peu. Même s'ils soupçonnent Ziekfeld de vouloir les trahir (ce qu'il ne fera pas), ils sont ici en sûreté. D'ailleurs, si les PJs ont les lettres de change remises par Ida à Nürnberg, le vieux duc est prêt à les endosser pour les aventuriers et à les payer rubis sur l'ongle ! Voilà de quoi apaiser les craintes des joueurs ou... attiser leur méfiance !

Durant leur séjour, Konrad et le duc passeront de nombreuses heures ensemble dans les jardins du palais à discuter de la politique à adopter. Pendant ce temps (quelques jours au maximum), les aventuriers sont libres de leurs mouvements. Voici quelques idées pour agrémenter leur séjour :

• **Prendre du bon temps.** München est une ville relativement calme. Les seuls établissements "chauds" se trouvent dans le quartier des mineurs. Il est bon de savoir que l'activité principale des mineurs de retour des terribles mines des Alpes est de boire. Au besoin, consultez les règles de consommation d'alcool présentée dans l'*A.G.* p. 105.

• **Faire les bijoutiers.** München est la cité des joailliers et des bijoutiers. Il est possible d'y trouver les plus belles pièces de Germanie à des prix relativement honnêtes (5 à 10 % meilleur marché qu'ailleurs).

• **Œillades à la cour.** Les courtisanes ne sont pas très nombreuses auprès du vieux Ziekfeld. D'ailleurs les beaux et mystérieux étrangers non plus ! Un personnage attrayant peut attirer l'attention de Loria von Jelburg, une jeune beauté blonde de 18 ans, fille d'un baronnet vassal du duc.

• **L'attrait de la Science.** Adrian, le plus jeune fils de Ziekfeld, est un passionné de technologie et des Temps Anciens. Il tentera d'engager la conversation avec tout personnage ressemblant de près ou de loin à un érudit. Au besoin, Adrian possède un petit laboratoire (Qual 3) ainsi que quelques Objets Technologiques qu'il est disposé à échanger avec les PJs (au choix du MJ).

• **Entraînement aux armes.** Le Maître d'Arme de München, Olof Zolten, sera particulièrement content de faire la connaissance de bretteurs expérimentés. S'ils sympathisent, les PJs devraient surveiller leurs actions car Olof apprécie tout particulièrement les soirées animées dans le quartier des mineurs. Il y est connu comme le loup blanc et n'hésite pas à provoquer quelques petits duels, histoire de "garder le contact avec le terrain" !

Olof Zolten, Maître d'Arme de München

FOR 15 **CON 16** **TAI 14** **INT 13** **POU 14**
DEX 16 **APP 11**

Points de Vie : 15

Armure : 1d6 (cuir) / 1d8+2 (demi-plaques et anneaux)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée bâtarde* 110 %, Dégâts 1d10+1+MD, PdS 20 ; *Sabre à deux mains* 108 %, Dégâts 2d6+2+MD, PdS 18 ; *Pique germanique* 102 %, Dégâts 1d10+2+MD, PdS15 ; *Hache d'arme* 94 %, Dégâts 1d8+2+MD, PdS 15 ; *Marteau de guerre* 80 %, Dégâts 1d6+2 +MD, PdS 20.

Compétences : Bagarre 103 %, Esquive 76 %, Europe du Tragique Millénaire 15 %, Lutte 94 %, Résistance à l'alcool 63 %.

Traits Particuliers : 51 ans, 182 cm, 95 kg. Longs cheveux blancs noués en queue de cheval par un bandeau de soie noir, visage ridé et couturé de cicatrices, nombreux tatouages, vêtements bouffant de toile solide. Zolten est un bon vivant qui commence sérieusement à prendre de l'embonpoint.

Note : Si vous appliquez les règles de Bottes Secrètes présentées dans la France, Olof est susceptible d'en maîtriser une à un score enviable.

Objectif : Löwenburg

Un conseil spécial va réunir Ziekfeld, son fils ainé Kristian, Gessler, également conseiller politique, l'Obergeneral Karl Yullitch et bien sûr Konrad von Löwen et les personnages.

A eux de mettre au point le retour du comte afin d'éviter un maximum de troubles et surtout d'effusions de sang. D'après les renseignements de Ziekfeld, le moment est idéal pour que Konrad apparaisse à bon escient pour réclamer son trône. Toujours selon le vieux duc, la population du comté de Löwenburg supporte mal le nouveau maître des lieux. Morten von Drakks c'est aussitôt fait remarquer par sa brutalité, sa cupidité et son fanatisme pro Sincère Repentir. Les fidèles du Vrai Dieu, pourtant nombreux sont persécutés et fuient peu à peu le comté.

Plusieurs options sont discutées dont quelques exemples sont donnés ci-dessous (suivi d'un petit commentaire sur leur faisabilité). Les aventuriers sont invités à faire leurs propres propositions. Ils seront écoutés et toute initiative intelligente de leur part pourra être retenue.

• **Assassiner Morten Von Drakks.**

Cette option est certainement la moins viable et n'est pas prise en compte dans la suite des événements. Morten est un paranoïaque très bien protégé. Si les personnages insistent pour accomplir un tel fait d'arme, ils devraient y laisser des plumes. En cas de réussite cela risque fort de ne pas changer grand chose : les Chevaliers Génétiques reprenant les revendications de Von Drakks à leur compte…

• **Masser des troupes à la frontière pour impressionner Von Drakks et ses alliés.**

Difficile compte tenu de la situation tendue à l'ouest de München.

• **Annonce officielle via une missive écrite à tous les nobles de Bayern :** l'héritier du comté de Löwenburg, Konrad von Löwen, fils de Johannes von Löwen, se trouve à München. Il va pacifiquement reprendre en main son fief, aimablement géré par son grand cousin durant la vacance du pouvoir.

Facile à faire pour préparer le terrain politique et puis cela ne coûte pas grand chose.

• **Accueillir les réfugiés de Löwenburg, les équiper et leur faire rejoindre les rangs de l'escorte de Konrad.**

Possible et intéressant mais que faire des femmes et des enfants qui accompagnent les hommes en âge de se battre ?

• **Répandre des tracts et/ou des rumeurs** parmi la population de Löwenburg comme quoi la chevalière a disparu du comté et le véritable héritier la brandira bientôt à la face de Von Drakks.

Une tâche pour les espions de Ziekfeld ou pour les PJs les plus aptes aux opérations clandestines. Bonne idée pour fragiliser le pouvoir de Morten et favoriser le retour de Konrad.

• **Demander l'appui de l'archiduc à Regsburg** pour qu'il envoie des renforts à Konrad et qu'il soutienne le jeune comte.

Cette idée souffre de nombreuses inconnues : comment va réagir l'archiduc ? quel est le contexte politique général en Bayern actuellement ? L'archiduc a-t-il intérêt à soutenir les yeux fermés un prétendant qu'il n'a jamais vu ?

• **Ziekfeld accompagne en personne le retour du comte.**

L'avantage d'une telle option serait d'empêcher Morten d'agir trop brutalement. Von Drakks ne peut en effet pas se permettre de trucider le deuxième personnage de Bayern. Mais Ziekfeld peut-il se permettre de quitter ainsi son duché ?

Löwenburg

VERS ERRENZ
CHAMPS
CHAMPS
VERS RAUZEN ET DRAKKS
VERS FRATT
CHAMPS
VERS LES MONTAGNES
0 100 200 m

① Château des Comtes de Löwenburg
② Eglise du Sincère Repentir
③ Auberge de Salzb

• Enfin, il faut réfléchir à la forme que va revêtir le retour de Konrad dans son fief. Une arrivée tonitruante à la tête de son escorte est-elle préférable à une action surprise pour investir la citadelle de Löwenburg ? Ne ferait-il pas mieux d'écumer les campagnes, prodiguant promesses et bons mots, exhibant la chevalière, dans l'espoir de se concilier la plus grande partie possible de la population ?

Lorsque leur plan d'action sera bien défini, il sera temps de passer à l'acte. Le retour du jeune comte va dépendre de nombreux facteurs élaborés en partie par les joueurs et donc par définition, passablement imprévisibles.

Afin de donner au MJ les moyens de gérer la situation et de réagir aux actions des joueurs, les paragraphes ci-dessous décrivent plus précisément l'organisation de troupes de l'usurpateur et donnent des indications sur les forces en présence.

Le Dragon et ses Alliés

Morten Von Drakks s'est installé dans la citadelle de Löwenburg avec tout son état major.

Le "Dragon", comme le chef de famille des Von Drakks est surnommé, est un individu particulièrement retors qui a bien calculé son coup.

Son objectif ultime (et inavoué) est de s'emparer du pouvoir en Bayern. Pour cela il a besoin d'alliés sûrs, de terres riches pour approvisionner ses caisses et d'influence à la cour pour mener ses intrigues. Selon son plan, tous ces points vont ressortir grandement renforcés de la campagne qu'il mène à Löwenburg : Les riches fermes et les opulents bourgs du fief des Von Löwen vont alimenter son trésor, les terres qu'il concédera aux Chevaliers Génétiques vont encore renforcer son alliance avec eux et son nouveau domaine va faire de lui le quatrième noble le plus puissant de Bayern (derrière l'archiduc et les ducs de München et d'Augs).

Note sur le Rôle des Personnages

A partir de cet instant les personnages vont endosser un rôle particulièrement important auprès de Konrad. Ce dernier va faire appel à leurs conseils et leur confier des responsabilités voire des missions de confiance.

Il est important que les joueurs se sentent impliqués dans l'avenir du comté et qu'ils participent activement aux décisions qui seront prises. Parallèlement, ils disposent de compétences qui les rendent précieux sur le terrain.

Morten Von Drakks
Baron de Rauzen et usurpateur retors

FOR 15 **CON 14** **TAI 16** **INT 19** **POU 17**
DEX 13 **APP 14**

Points de Vie : 15

Armure : 1d10+2+1d6 (plaques et armure tissée)

Alliance : +9, -40

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Sabre à deux mains en Maître Acier* 117 %, Dégâts 2d6+2 +MD, PdS 36 ; *Hache d'arme* 87 %, Dégâts 1d8+2+MD, PdS 15 ; *Arc de chasse* 77 %, Dégâts 1d6+1+1/2 MD, Portée 80m, tir/rnd 1, PdS 6.

Compétences : Art [Stratégie et Tactique Militaires] 80 %, Art [Diplomatie] 98 %, Art [Théologie] 45 %, Bagarre 83 %, Eloquence 94 %, Equitation 90 %, Esquive 61 %, Pister 60 %, Sagacité 71 %.

Traits Particuliers : 42 ans, 190 cm, 95 kg. Chauve, petits yeux foncés, courte barbe rousse. En dépit de son fanatisme et de ses méthodes brutales, Morten est un homme extrêmement intelligent qui sait aussi bien intriguer à la cour de l'archiduc que se battre sur un champ de bataille.

Séduits par les qualités de Von Drakks, les Chevaliers Génétiques ont décidé de fournir une aide conséquente au baron. Comme de trop importants mouvements de troupes auraient créé passablement de remous au sein de Bayern, l'Ordre a décidé de privilégier la qualité à la quantité. Une compagnie d'élite (environs 250 hommes) sous le commandement du Feltmeister Egon Röss a été mise discrètement à disposition.

Egon Röss,
Feltmeister de l'Ordre Génétique

FOR 18 **CON 22** **TAI 11** **INT 14** **POU 15**
DEX 14 **APP 10**

Points de Vie : 17

Armure : 1d10+2 (plaques complètes)

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Epée bâtarde de Graz* 122 %, Dégâts 1d10+2+MD, PdS 20 ; *Fléau à deux mains* 97 %, Dégâts 1d10+1+MD, PdS 12.

Compétences : Art [Stratégie et Tactique Militaires] 85 %, Bagarre 83 %, Eloquence 50 %, Equitation 104 %, Esquive 61 %.

Traits Particuliers : 48 ans, 169 cm, 90 kg de muscles. Cheveux bruns coupé au bol, yeux bruns, vêtements frappés de la croix noire de l'ordre génétique. Egon Röss n'est pas un homme de cour. Son univers est celui des soldats et des batailles. De petite taille pour un gradé de l'ordre, Röss s'est forgé une réputation de dur-à-cuire. Un entraînement exceptionnel a su développer ses capacités de résistances à un niveau impressionnant.

Afin de légitimer sa position vis-à-vis de la population, Morten a fait appel au Sincère Repentir. De concert avec l'Ordre Génétique, l'Eglise a décidé d'envoyer l'évék Schtrass prendre en main l'administration religieuse des terres du baron.



Evek Frederik Schtrass

FOR 09	CON 13	TAI 13	INT 17	POU 17
DEX 12	APP 16			

Points de Vie : 14

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Dague* 88 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art [Diplomatie] 85 %, Art [Théologie] 95 %, Eloquence 86 %, Esquive 61 %, Maîtrise Technologique 65 %, Monde Ancien 66 %, Sagacité 88 %.

Traits Particuliers : 40 ans, 180 cm, 70 kg. Frederik Schtrass est un homme dangereux. Sous des manières polies et un regard charmeur se cache un esprit retors et hypocrite. Sa mission au sein de l'organisation de Von Drakks consiste à tenir la population sous la coupe de la religion.

Les Forces en Présence

Morten Von Drakks dispose d'une armée bien entraînée de 1000 hommes dont plus de la moitié est actuellement sur le territoire de Löwenburg. A cela s'ajoutent les 250 soldats de l'ordre Génétique sous le commandement du Feltmeister Röss. Ce sont donc près de 800 hommes, tous vétérans aguerris, qui sont immédiatement à sa disposition.

Tout cela sans compter la Troupe de Sang de Ludendrik. Le géant magyar a prêté allégeance au baron en échange d'une somme de plusieurs milliers de souverains et d'un blanc-seing de l'Eglise du Sincère Repentir qui s'engage à abandonner toutes poursuites contre lui (le Chacal n'est pas dupe de la précarité d'une telle promesse mais cela lui permet de gagner du temps, et de l'argent, en attendant de planifier soigneusement sa vengeance). Afin de renforcer sa position à la tête du comté, Morten a cantonné les soldats de l'ancienne armée des Von Löwen (environ 500 hommes) à des tâches de maintien de l'ordre et de perception de taxes. Pour contrer leur manque d'enthousiasme, ses hommes sont encadrés par des prêtres du Sincère Repentir sous la supervision de l'évék Schtrass.

Face à cette redoutable machine, Konrad ne peut faire valoir que la centaine d'hommes mis à sa disposition par Ziekfeld ainsi que... les personnages ! S'ils manœuvrent habilement, il est possible de recruter de nombreuses personnes (pas toujours des hommes aguerris mais aussi des femmes, des enfants et des vieillards...) dans les bourgs traversés avant d'atteindre la citadelle de Löwenburg.

Pour chaque village, le jeune comte devrait pouvoir entraîner avec lui une dizaine de personnes enthousiastes. Les bourgs plus importants lui fourniront une trentaine de sympathisants. A noter que tout le monde ne va pas forcément accueillir avec joie la venue de l'héritier des Von Löwen. Partout Morten a su s'attacher les services d'informateurs opportunistes. Ces "collabos" ont tout à perdre dans un changement de régime.

De même, deux villages seront pour le moins hostiles à la venue de Konrad :

- **Sankt-Fridrisch** est une bourgade fidèle au Sincère Repentir totalement acquise à la cause de Morten.
- **Welk** est un petit village dont est originaire la mère de Morten von Drakks. Le village a obtenu de nombreux avantages depuis la venue de ce dernier, considéré ici comme un "bienfaiteur".

A moins de prendre d'extraordinaires précautions (et donc de se priver de l'appui du peuple), les prêtres au service de l'évék Schtrass et les agents informateurs de Morten vont rapidement prévenir ce dernier de la venue de Konrad et des personnages.

Le Retour de l'Héritier

Dans l'optique ou Konrad a opté pour l'option "tournée des villages", le jeune Von Löwen devrait arriver sain et sauf devant Löwenburg. Il y sera reçu en grande pompe sur la place du marché par un Morten von Drakks cachant bien sa rancœur. De la foule rassemblée sur la place va alors surgir Jezzila, la vieille nourrisse de Konrad, cachée chez des sympathisants par Hans Walner avant son départ. Tout le monde la connaît et la croyait décédée. Son retour inopiné va produire un grand effet, surtout lorsqu'elle fondra en larmes dans les bras du jeune Konrad apportant ainsi une preuve irréfutable de sa légitimité.

Afin de court-circuiter toute action malvenue de l'usurpateur, Konrad von Löwen va alors exhiber bien haut son anneau et prendre la foule à témoin :

Le Discours de Konrad

Depuis la grand place de Löwenburg il va se lancer dans un discours mêlant intelligemment ambitions (il compte reprendre en main

le fief de son père dès le lendemain !), menaces voilées à l'encontre des occupants (il dispose d'un allié de poids en la personne du duc de München) et un brin de populisme (en promettant de baisser les taxes, il déclenche l'enthousiasme de la foule). Toutefois, Konrad prendra bien soin de toujours caresser son lointain cousin dans le sens du poil. Il le remerciera d'avoir "protégé" la population de Löwenburg en "attendant son retour", le félicitera de sa "saine gestion" des affaires courantes et affirmera sa foi en l'église du Sincère Repentir (la population reste très superstitieuse à ce propos).

Le Discours de Morten

Morten von Drakks prendra alors la parole pour souhaiter bonne chance au jeune comte et (sans doute à la surprise des personnages) l'assurer qu'il lui laissera dès le lendemain les reines du comté. Il terminera en jurant solennellement de toujours porter assistance au peuple de Löwenburg. Un jet de Sagacité peut faire comprendre aux joueurs le double sens de ces paroles. En effet, le baron ne jure pas fidélité au jeune Konrad... cela aura son importance par la suite car Morten von Drakks prépare déjà sa contre-attaque.

La Suite des Festivités

Suite au discours, un grand banquet sera aussitôt célébré en l'honneur de l'héritier des Von Löwen. Malgré toute la méfiance (justifiée) que peuvent éprouver les personnages, Morten ne prendra pas le risque d'empoisonner ou de nuire à Konrad en aucune manière.

Au cours du banquet, les personnages peuvent faire la connaissance des alliés du baron. Le Feltmeister Röss se montrera aussi froid que l'évék Schtrass sera mielleux et conciliant. Ne se cachant nullement, Ludendrik participe aussi au banquet. Sa réaction va dépendre des rencontres précédantes qu'il a eues avec les aventuriers mais il ne perdra en aucun cas le contrôle de ses nerfs.

La nuit et les jours suivants, alors que les troupes du baron font mine de se préparer au départ sans grand enthousiasme, Konrad va



prendre le conseil des personnages : Doit-il demander à ses hommes de prendre position dans la citadelle pour prévenir tout coup fourré ? Peut-il compter sur la centaine d'hommes de la milice de son père présents en ville et normalement acquis à sa cause ? Doit-il faire surveiller,et si oui par qui, les faits et gestes de l'état-major de Von Drakks ?

Autant de questions auxquelles les PJs peuvent apporter une réponse. Au besoin, Konrad leur confiera des missions :

• Prendre contact dès la première nuit avec Erich Lenn, le capitaine de la milice de Löwenburg, logé à l'auberge des "Trois Coqs" (et surveillé par des agents de l'évék Schtrass). Il s'agira de s'assurer de la fidélité de ses hommes à la cause de Konrad.

• Espionner Von Drakks, le Feltmeister Röss et l'évék Schtrass. Ses derniers ont déjà préparés leurs plans et feront docilement leurs bagages.

Réunir ses troupes et se préparer au départ ne prendra pas plus de 3 jours au baron. L'atmosphère sera tendue mais si Konrad et les personnages évitent toute provocation, Von Drakks et les Chevaliers Génétiques se retireront en bon ordre. Cependant, au nom de la sainte église, l'évék Schtrass décidera de rester dans le comté. Il sera bien difficile, voire impossible de l'en faire partir. Le peuple, même favorable à Konrad, reste en effet profondément croyant. De plus, l'évék est si obséquieux et souriant qu'il ne fera pas de faux pas. Le mieux que puissent obtenir des personnages compétents c'est que Schtrass et ses fidèles s'installent à Sankt-Fridrisch. Histoire d'éloigner une menace potentielle.

Reprise en Main

Les joueurs seront certainement méfiants vis-à-vis de l'attitude trop conciliante du baron Von Drakks et de ses alliés. Ces derniers élaborent en effet leur contre-attaque, mais cela, les joueurs ne devraient pas en avoir vent... Malgré tout, le fief va se préparer à fêter dignement le retour du jeune héritier. Celui-ci va donc être fort occupé dans les semaines suivantes. Il s'agit de planifier les festivités, reprendre en main l'administration, envoyer des messagers aux quatre coins de Bayern pour confirmer les vieilles allégeances familiales, faire parvenir des cadeaux aux alliés de toujours, jurer fidélité à l'archiduc, etc, etc.

Outre ses "formalités" à la gestion desquelles ils peuvent prendre part, quelques péripéties agrémentent le séjour des aventuriers :

La Légende du Lion et du Dragon

Au marché, dans une taverne ou chez des paysans bavards, les PJs sont susceptibles d'entendre parler d'une vieille histoire (voir ci-dessous). Amusés, les interlocuteurs des PJs ne manqueront pas de faire le parallèle entre le nom de Von Drakks (dragon en vieil idiome germanique) et la légende ! La conclusion sonnera comme une maxime bien connue dans le comté : "Tant qu'un Von Löwen régnera sur ses terres, jamais un dragon n'y apposera ses griffes".

Chasse au Doppelganger

Si les aventuriers ont besoin d'action, faites intervenir des paysans apeurés auprès de Konrad. Ils supplient le jeune comte de les aider. Depuis quelques temps (peu après le départ des troupes de Von Drakks en fait...), une créature terrifiante, mi-homme mi-ours, sème la terreur au sud du fief.

Les vieilles superstitions relatives au changeforme amateur de chair humaine, le Doppelganger, refont surface. Konrad décidera d'envoyer les PJs résoudre le problème.

La créature existe bel et bien et cause des dégâts que les PJs constateront rapidement (clôtures brisées, cultures saccagées, bétail tué et à demi-dévoré). Un examen attentif permettra d'exclure toute supercherie : les dégâts sont réels et ont bien été causés par des griffes et des crocs impressionnants. La maison des Wildermann (une petite ferme isolée) a même été attaquée et tous ces occupants écharpés ! Seule la petite Katrina a pu s'enfuir, sauvée in extremis par l'intervention du prêtre du village. Le père Amar est fidèle a un courant modéré du Sincère Repentir. Il est en place depuis vingt ans et n'apprécie pas particulièrement le nouvel évék Schtrass et sa politique extrémiste.

Aux PJs de mener l'enquête, de pister la créature, d'organiser des battues et... d'utiliser les "talents" du père Amar. Les admonestations véhémentes de ce dernier ont en effet suffit à faire fuir la créature !

Le Doppelganger, "Créature de l'Enfer"

FOR 31	**CON 35**	**TAI 25**	**INT 05**	**POU 08**
DEX 15	**APP 02**			

Points de Vie : 30

Armure : 1d4+2 points (peau, graisse et fourrure)

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Griffes* 70 %, Dégâts 1d6+MD ; *Morsure* 50 %, Dégâts 1d10.

Compétences : Ecouter 70 %, Esquiver 30 %, Pister 50 %, Se Cacher 50 %, Sentir/Goûter 80 %.

Traits Particuliers : Créature terrifiante de plus de 2m50 cet hybride de berserker scandin et d'ours des montagnes est une vraie machine à tuer. Conçue dans les laboratoires secrets du Sincère Repentir, elle est peu à peu devenue quasi incontrôlable. Seuls les sermons religieux semblent lui inspirer une crainte instinctive. C'est l'évék Schtrass qui a eu l'idée de saper le nouveau pouvoir de Konrad en lachant une telle créature sur ses terres. Le Doppelganger se déplace lourdement sur ses pattes arrières (DEP 7) mais est capable de pointes de vitesse très rapides sur 4 pattes (DEP 9). La créature effectue chaque round une attaque par griffes et une par morsure sur la même cible.

Chasse à l'Espion

D'étranges rumeurs courent sur le jeune comte (voir ci-dessous). Konrad charge les PJs d'enquêter sur celles-ci.

En fait, l'évék Schtrass ne reste pas inactif depuis le départ de Von Drakks. Il a chargé ses agents (prêtres fidèles mais aussi paysans superstitieux ou... bourgeois corrompus) de répandre des rumeurs qui prépareront le terrain à la contre-attaque du baron.

Schtrass est trop habile pour permettre aux PJs de remonter jusqu'à lui. Au mieux, les PJs seront aiguillés sur le village de Welk et les sympathisants de Von Drakks qui y sont encore influents. Ceux-ci ignorent tout des machinations de l'évék.



Rumeurs

Depuis peu, d'étranges rumeurs courent sur Konrad. Des PJs proches du peuple (ou habitués des tavernes) peuvent en entendre parler.

Toutes ces rumeurs tendent à prétendre que Konrad n'est pas ce qu'il semble être. Les mots "mutant" et "mutation" sont même chuchotés...

Cela n'augure rien de bon dans une telle région rurale de Germanie ! Pour l'instant personne ne fait mine d'y croire vraiment.

Cependant, le doute est semé dans les esprits les plus simples ou les plus superstitieux.

Le Bon Voisin

Konrad se méfie également du baron Von Drakks. Les PJs peuvent être envoyés pour espionner ce dernier et s'assurer qu'il ne prépare pas de mauvais coup. Celui-ci cache bien son jeu. Rien dans son propre fief ne permet d'envisager sérieusement un coup fourré. Tout au plus il semblera aux espions que bien peu de Chevaliers Génétiques sont visibles. Sont-ils retournés à Ulm ?

La Farce du Gué

Alors qu'ils vaquent à diverses occupations à proximité de la rivière, les PJs entendent les cris d'un jeune garçon. Celui-ci semble être sur le point de se noyer au milieu du cours d'eau !

Tout personnage qui s'aventurera dans l'eau au secours du jeune Peter finira par s'apercevoir que ce dernier a parfaitement son fond ! Il y a là une sorte de gué inutilisé mais suffisamment praticable pour passer d'une rive à l'autre ! Le garçon niera de toutes ses forces s'être rendu compte qu'il ne risquait rien et les PJs devront le surveiller étroitement ou réussir un jet en Chercher pour l'apercevoir rire aux larmes avec ses camarades de leur bonne blague... Les aventuriers seront peut-être vexés mais cet incident insignifiant pourra peut-être leur être fort utile par la suite (cf. Combat Final).

Un Couronnement Mouvementé

Finalement tout Löwenburg est en ébullition. Au cours des jours suivants, plusieurs invités prestigieux (ou non) arriveront en ville :

- Le vieux duc de München Ziekfeld von Ekker et une partie de sa suite (les PJs ont peut être sympathisé avec certaines personnes de l'entourage du duc, c'est l'occasion de faire intervenir à nouveau ces Personnages Non Joueurs).
- Le duc d'Augs, rival de Ziekfeld.
- Le comte de Salzb dont la réputation de bon vivant et de coureur de jupon n'est plus à faire.
- Le marquis d'Errenz, venu en voisin.
- Le baron Von Rowitz, ambassadeur de l'archiduc de Bayern.
- Et bien sûr le baron Von Drakks avec une importante escorte.
- D'autres personnalités peuvent également être présentes en fonction de votre campagne et de vos envies. Par exemple : un représentant du Conseil de Nürnberg, un émissaire de Bayreut, le comte de Linz (un noble otrichien), ou encore des représentants des principales guildes bayernoises (Transporteurs fluviaux, Syndicat des éleveurs, etc...).
- Mis à part de si prestigieux invités, les personnages peuvent également retrouver de vieilles connaissances rencontrées notamment lors du carnaval de Waldenburg...

C'est lors du "couronnement" de Konrad que Von Drakks va jouer sa meilleure carte. Alors que la cérémonie bat son plein et que les discours (bourgmestres des principaux villages, notables de la région) se terminent enfin. L'évék Schtrass va faire son apparition, accompagné d'une curieuse machine que tout le monde reconnaîtra : un détecteur de mutation !

Il est de coutume, dans certaines régions rurales de Germanie, de faire passer le futur seigneur au rite du détecteur. Habituellement ce n'est qu'une simple formalité et la machine ne réagit pas...

Les personnages pourront voir Konrad pâlir devant cet épisode imprévu. Il sera toutefois bien en peine de refuser. Le peuple ne comprendrait pas. Les personnages disposent d'une marge de ma-



nœuvre réduite durant les événements qui vont suivre. Quoiqu'ils fassent, Schtrass doit pouvoir "prouver" la mutation de Konrad.

L'évék, entouré de nombreux frères de son culte, approche alors la machine d'un Konrad presque tétanisé. Compte tenu des rumeurs circulant depuis peu, tout le monde retiendra son souffle. Le moment se doit d'être dramatique : Après plusieurs secondes de réglages, la machine émettra un bruit strident et une lumière rouge s'allumera à son sommet ! Konrad est un mutant !

La stupeur et une intense déception va saisir la foule. L'évék en profitera pour se lancer dans un discours particulièrement hypocrite, dans lequel il semblera plaider pour le salut du comte tout en l'accablant encore plus !

Les invités vont saisir rapidement l'implication de l'événement et la plupart plieront bagage immédiatement. Au final, seul le vieux Ziekfeld va soutenir courageusement le jeune comte et demander une contre-expertise. Il envoie aussitôt un messager pour aller chercher à München un détecteur en sa possession.

La population est partagée. Des cris "à mort le mutant" commencent à résonner. Von Drakks, très discret jusqu'ici, prend la parole. Il en appelle à l'unité du peuple contre "l'usurpateur bestial". Ses paroles font mouche. D'un coup, Löwenburg se retrouve au bord de la guerre civile.

En attendant l'arrivée de la machine du duc de München, Konrad et ses alliés feraient bien de se retrancher dans la citadelle.

Le Dragon Contre-Attaque

Très rapidement, les troupes de Von Drakks vont se retrouver sur le pied de guerre. Les Chevaliers Génétiques, cachés dans les forêts à la frontière des deux territoires, vont surgir fort à propos pour le baron. Ces manœuvres trop rapides ne seront pas sans mettre la puce à l'oreille de nombreux notables de Löwenburg, potentiellement fidèles à Konrad. Malheureusement, il semble bien que l'habile baron ai repris la main dans sa partie contre le jeune comte. Et cette main porte une redoutable épée...

Fort de l'hésitation populaire et de ses troupes aguerries, Von Drakks va rapidement mettre en place le siège de la citadelle. Au petit matin ce sont près d'un millier d'hommes qui sont massés au pied des remparts.

La bannière de Von Drakks côtoie celle de ses alliés : les Chevaliers Génétiques et le Sincère Repentir. Le baron offre alors au jeune comte d'éviter la confrontation et de se rendre sans combat. Il prie également le vieux Ziekfeld de se tenir à l'écart de cette "croisade" au risque de "se tromper de camp en dépit de sa VIEILLE sagesse".

Une Vieille Légende...

Konrad et ses fidèles, sont dans une situation critique. Le duc Ziekfeld, en fin connaisseur de la politique bayernoise, peut leur apporter quelques enseignements :

• L'archiduc va garder une neutralité compréhensible. Il n'est pas dans son intérêt d'intervenir dans une telle "querelle" de voisinage.

La Légende du Lion et du Dragon

Il y a de cela de nombreux siècles, peu après la chute de l'Empire des Glaces, les comtes Von Löwen établirent leur souveraineté sur la région. En ces temps troublés, les hommes étaient peu nombreux et les dangers d'une nature rendue folle par le Tragique Millénaire se manifestaient souvent de terrible manière. A cette époque, des créatures mystérieuses faisaient leur apparition dans le ciel. Ainsi, un gigantesque et terrifiant dragon vint semer terreur et désolation sur son passage, crachant le feu depuis les airs, saccageant fermes et villages, dévorant des populations entières.

Hendrik von Löwen, l'un des premiers comtes du nom, décida finalement de mettre un terme à ces manifestations démoniaques. Il fit forger un immense bouclier en un alliage issu de l'Age d'Or dont le secret est maintenant perdu. Ce bouclier, décoré du blason familial, devait le protéger du souffle des dragons.

Il pris alors la tête de ses meilleurs chevaliers pour s'enfoncer dans les montagnes du sud, d'où avaient surgit le cauchemar volant. A la suite de combats épiques et meurtriers qui durèrent plusieurs mois, Hendrik parvint finalement à terrasser le Grand Dragon et ses suppôts humains. Il revint un beau jour avec les rares survivants de l'expédition... mais sans le fabuleux bouclier.

Hagards, les armures en pièces et les armes ébréchées, ni Hendrik ni ses hommes ne racontèrent jamais exactement ce qu'ils avaient vu dans les montagnes.

Depuis ce jour, le comté et la ville de Löwenburg portent le nom des comtes Von Löwen et il se dit que jamais plus un dragon n'osera se battre contre un descendant d'Hendrik le Lion.

Quand au bouclier, le lieu approximatif de sa disparition est connu mais personne n'a jamais osé retourner sur les pas de Hendrik pour le récupérer. Pourtant, tout habitant du comté reconnaîtra qu'il s'agit là d'un symbole très fort. Plus grand même que la chevalière des Von Löwen.

Questions

A ce stade, les personnages peuvent très bien être convaincu de la supercherie manigancée par l'évék, ils seront toutefois dans l'impossibilité de la prouver et de la dénoncer.

Mais ils peuvent aussi en venir à douter de Konrad. Après tout que savent-ils vraiment de lui ? Quelle fut la véritable raison de son éloignement du fief familial ? Autant de questions qui peuvent semer le doute dans les esprits...

• Il en va de même des principaux voisins de Löwenburg (le comte d'Errenz et le marquis de Salzb en particulier).

• Le duc d'Augs risque au contraire de vouloir tirer parti de la situation pour raviver les tension avec München. Ziekfeld ne peut donc pas se permettre que la situation s'enlise à Löwenburg. Il partira un de ces prochains jours avec une escorte réduite afin de laisser quelques hommes à Konrad.

• Enfin, au nom du sacro-saint précepte d'éradication des mutants, les Chevaliers Génétiques vont certainement fournir des renforts importants au baron (hommes, matériel et engins de siège).

Si les PJs n'en ont pas eux-mêmes l'idée, c'est Konrad qui finira par proposer son va-tout. Il n'y a qu'un seul moyen de regagner la population du comté à sa cause : retrouver le bouclier de Hendrik von Löwen, perdu dans les montagnes du sud lors du combat contre le Grand Dragon (voir p.39 *la Légende du Lion et du Dragon*).

Qui d'autre que les PJs sont les mieux qualifiés pour accomplir cette délicate mission ? Au besoin, Konrad et Ziekfeld sauront se montrer persuasifs. L'argent (jusqu'à 5000 souverains par personne), les titres (Ziekfeld peut attribuer le titre de chevalier de München à chaque aventurier masculin), les terres (un titre permet de posséder quelques lopins de terres que Konrad ou Ziekfeld peuvent s'engager à céder) devraient suffire à motiver les aventuriers les plus réfractaires. N'hésitez pas à jouer sur leur corde sensible : Konrad est devenu un ami et il est aux abois. Eux seuls sont assez courageux (ou assez fous) pour tenter une telle expédition.

Périls dans les Alpes

Voilà les personnages embarqués dans le dernier acte de cette campagne. De leur réussite dépendra le sort de Löwenburg et même de tout le Bayern. Au besoin, ils peuvent être accompagnés par Olof Zolten, le maître d'arme de von Ekker (force de frappe non négligeable) ou par un fidèle sergent de la milice de Löwenburg qui connaît bien la région.

Ne laissez que peu de temps aux PJs pour préparer leur expédition. Ils sont assiégés et chaque jour les combats aux pieds des remparts coûtent la vie à des hommes. Compte tenu des forces en présence et des réserves de la citadelle, Konrad estime qu'il pourra tenir 15 jours. Au-delà, la situation sera critique.

A marche forcée, il faut compter 2 jours pour atteindre les montagnes et 4 pour gagner l'emplacement approximatif du dernier combat de Hendrik von Löwen contre le Grand Dragon. Cet endroit maudit se trouve à la limite des neiges éternelles. Le froid y sera donc un ennemi potentiel et des chevaux de monte ne résisteront pas.

Voici les principaux obstacles qui se présenteront au travers de la route des aventuriers :

Quitter la Citadelle

Un commando nocturne devrait pouvoir éviter les sentinelles et les soldats de Von Drakks. les PJs peuvent aussi sortir sous la couverture de membres de la suite de Ziekfeld lorsque ce dernier rentrera chez lui. Moins hasardeuse, cette idée risque de leur faire perdre quelques précieux jours.

Soldat de Von Drakks

FOR 13 **CON 13** **TAI 10** **INT 11** **POU 10**
DEX 13 **APP 10**

Points de Vie : 12

Armure : 1d6+1 (cuir et anneaux)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée courte* 60 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 20 ou *Pique germanique* 50 %, Dégâts 1d10+2+MD, PdS 15 ; *Petit Bouclier* 40 %, Repousser+1d3+MD, PdS 20.

Compétences : Bagarre 60 %, Esquive 40 %.

Traits Particuliers : Livrée de la famille Von Drakks. Représente un dragon bleu sur fond rouge, ailes déployées.

Soldat de l'Ordre Génétique

FOR 14 **CON 14** **TAI 12** **INT 12** **POU 12**
DEX 14 **APP 10**

Points de Vie : 13

Armure : 1d6+2 (cotte de maille)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée bâtarde* 60 %, Dégâts 1d10+1+MD, PdS 20 ou *Pique germanique* 60 %, Dégâts 1d10+2+MD, PdS 15 ou *Arbalète moyenne* 45 %, Dégâts 2d4+2, PA 4, Portée 60 m, PdS 10 ; *Bouclier entier* 50 %, Repousser+1d4+MD, PdS 22.

Compétences : Chercher 50 %, Ecouter 50 %, Equitation 60 %, Esquive 50 %.

Traits Particuliers : Livrée de l'Ordre frappée de la croix noire.

Trouver un Guide

Arrivés aux pieds des majestueuses Alpes bayernoises, il est important que les PJs comprennent l'importance d'un guide. Ils devront mettre le prix fort (400 marks, négociables à 200) et réussir

quelques jets de Baratin ou d'Eloquence pour convaincre Gert Ulner de les accompagner.

Ils pourront aussi se procurer du matériel indispensable à une expédition dans les montagnes (cordes, piolets, grappins, vêtements adaptés, couvertures, lampe tempête, fagots de bois sec, provisions et même une mule pour transporter tout ça).

Gert Ulner, Paysan et Guide Montagnard

FOR 15 **CON 17** **TAI 09** **INT 13** **POU 10**
DEX 13 **APP 10**

Points de Vie : 13

Armure : 1d6 (cuir rigide et peau de mouton)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Poignard* 65 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 20 ; *Arc de chasse* 75 %, Dégâts 1d6+1+1/2 MD, Portée 80 m, PdS 6 .

Compétences : Connaissance des Montagnes 85 %, Bagarre 80 %, Esquive 40 %.

Traits Particuliers : Petit mais robuste, Gert est le prototype du montagnard barbu et endurci. Contrairement à beaucoup de ces concitoyens, il n'est pas superstitieux. Il en profitera tout de même pour négocier âprement ses services.

Suivis !

Qu'ils n'aient pas été assez discrets, que le baron dispose d'espion auprès de Konrad ou qu'il soit parvenu aux mêmes conclusions que le jeune comte, les PJs vont s'apercevoir qu'ils sont suivis.

Demandez un jet de Chercher après le premier jour de progression dans les montagnes. Une réussite permet de distinguer une importante troupe qui commence également l'ascension. Un jet critique, un objet technologique adapté (jumelles) ou le regard perçant de Gert permet de préciser la nature de ces poursuivants : une vingtaine de Chevaliers Génétiques mené par Van Looters, l'aide de cap du Feltmeister Röss, et Danika von Drakks si celle-ci est encore vivante.

Van Looters, Jugendmeister de l'Ordre Génétique

FOR 14 **CON 15** **TAI 15** **INT 14** **POU 12**
DEX 14 **APP 12**

Points de Vie : 15

Armure : 1d10+2 (plaques complètes)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée bâtarde* 90 %, Dégâts 1d10+2+MD, PdS 20 ; *Dague* 80 %, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 20.

Compétences : Art [Stratégie et Tactique Militaires] 45 %, Chercher 54 %, Equitation 90 %, Esquive 50 %, Grimper 65 %, Sauter 65 %, Pister 60 %.

Traits Particuliers : 26 ans, 193 cm, 85 kg. Cheveux roux coupés ras, yeux bleu foncés, teint pâle, visage juvénile constellé de multiples taches de rousseur. Vêtements frappés de la croix noire de l'Ordre Gé-





nétique. Van Looters est un petit noble Hollandien, tombé en disgrâce pour avoir soutenu le rébellion du duc Dekken (*Atlas Germanique* pp. 42, 62 et 87). Il a rejoint l'Ordre Génétique par goût du combat et du pouvoir.

La "Banda de Kodo"

Cette bande de "brigandi" originaires d'Italia écume les Alpes depuis plusieurs années. Alliés un temps avec Gerd-la-faux, le célèbre hors-la-loi otrichien (*AG* p. 101), ils ont décidé de regagner leur indépendance. Leur principale source de revenu consiste à rançonner les prospecteurs d'or ou de pierres précieuses des Alpes bayernoises. Leur tête est d'ailleurs mise à prix par le duc de München (500 marks pour Kodo) ! Ils se nourrissent de chasse et de rapines, volants çà et là une brebis ou un bovin égaré. Plus malins que d'autres, ils savent rester discrets et tentent de ne pas trop éveiller la méfiance des paysans de la plaine.

Ces hors-la-loi ne sont pas des tueurs sanguinaires. Kodo cherche avant tout à retirer un profit maximal de chaque opération. Si les PJs savent négocier habilement, Kodo pourrait même s'allier avec eux contre leurs poursuivants. Il exigera en échange une forte somme (au moins 1000 souverains) et l'abandon de la prime sur sa tête. Il est même envisageable qu'il propose les services de sa banda comme mercenaires au service de Konrad.

Kodo

FOR 14	**CON 13**	**TAI 13**	**INT 14**	**POU 13**
DEX 15	**APP 08**			

Points de Vie : 13

Armure : 1d6+1 (cuir et anneaux)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Lance longue* 74 %, Dégâts 1d10+1+MD, PdS 15 ; *Gourdin* 64 %, Dégâts 1d8+MD, PdS 25.

Compétences : Bagarre 70 %, Baratin 65 %, Chercher 61 %, Déplacement Silencieux 60 %, Esquive 50 %, Grimper 85 %, Marchander 64 %, Pister 60 %, Sagacité 48 %, Sauter 85 %.

Traits Particuliers : Patibulaire et méfiant, Kodo n'en reste pas moins un opportuniste sympathique. Il s'exprime avec un très fort accent italien.

Brigands de la bande à Kodo (15 hommes)

FOR 14	**CON 14**	**TAI 09**	**INT 10**	**POU 10**
DEX 11	**APP 07**			

Points de Vie : 12

Armure : 1d6 (cuir)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Gourdin* 50 %, Dégâts 1d8+MD, PdS 25 ou *Epée courte* 50 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 20 ; *Fronde* 45 %, Dégâts 1d8+1/2 MD, portée 80 m ou *Grosse pierre lancée* 45 %, Dégâts 1d4+1 (dépend de la hauteur de lancé voir *HNE* pp. 61-62).

Compétences : Bagarre 60 %, Dépl. Silencieux 60 %, Ecouter 80 %, Esquive 35 %, Se Cacher 70 %, Sentir/Goûter 70 %.

Un Dragon Venu d'Ailleurs

La vaste cuvette rocailleuse où Hendrik terrassa le Grand Dragon se situe à la limite des neiges éternelles. Si vous faites jouer ce scénario en hiver, la neige recouvrira le paysage, rendant la piste évidente à suivre et tous les déplacements très difficiles (DEP réduite à 2, jets de Dextérité avant toute action physique, combattre par exemple).

Le site présente deux dangers essentiels :

1. Il s'agit d'une zone à **Radioactivité Faible** (Moyenne pour les abords directs du lac et la carcasse du dragon), reportez-vous à *HNE* p. 89 pour plus de précisions sur les effets de la radioactivité.

2. Le Dragon contenait dans ses soutes d'étranges **créatures de cristal**. Robots prototypes, démons gardiens, expériences en cours ou spécimens de mutants "collectionnés" en cours de route, la question de leur véritable nature reste ouverte. Le fait est que ces créatures défendent maintenant la cuvette comme leur territoire. En état de repos, elles se présentent comme des statues de cristal de taille variable et de forme indécise. Dès qu'elles perçoivent un mouvement de créature à sang chaud dans les 20 m, elles se déploient et traquent leurs proies sans relâche, ou presque… Il "suffit" de s'immobiliser totalement (et couper sa respiration) pour les rendre confuses. Elles doivent alors réussir un jet de Perception du Chaud pour reconnaître leur proie. En cas d'échec, elles s'éloignent de quelques mètres et reprennent leur position immobile. De même, il est possible de les leurrer avec des objets chauds projetés au loin (comme des torches allumées par exemple). Un jet de Perception du Chaud leur est nécessaire pour ne pas se tromper de cible. Ses créatures sont virtuellement immortelles et d'une résistance hors du commun. Toutefois, une seul coup passant leur armure suffi souvent à les réduire en éclats de cristal inoffensifs.

Créatures de Cristal

FOR 20 **CON n.a.** **TAI 5-10** **INT 20`**

DEP course 8

Points de Vie : 2

Armure : 1d10+10

Modificateur aux Dégâts : n.a.

Armes : *Pointes de cristal* 50 %, Dégâts 1d10 ; Crocs de cristal 50 %, Dégâts 1d10.

Compétences : Perception du Chaud 50 %.

Apparence : Une fois en action, ces monstres ressemblent à des petits dinosaures translucides. Leur corps est hérissé de multiples pointes acérées qu'ils utilisent pour tuer leurs adversaires. Ils n'ont pas besoin de nourriture pour survivre et ne dévorent donc pas leurs victimes, se contentant de les laisser en plan…

Présentation du Site :

• Le Lac et ses Berges

Approximativement au centre de la cuvette se trouve un lac de montagne aux eaux cristallines. En hiver, ce lac est entièrement pris dans les glaces. En été, ces eaux ne sont jamais à plus de 4°C. Les berges du lac sont parsemées de cadavres squelettiques, que le froid a permis de conserver (presque à l'état de momies). La plupart sont des anciens soldats de Hendrik, reconnaissables à leurs livrées. Il y a également, çà et là, des cadavres d'animaux des montagnes ainsi que d'autres humains. Prospecteurs imprudents, brigands trop curieux ou montagnards égarés, tous présentent le même types de blessures : leur corps est "troué" comme du gruyère. Les trous varient de quelques mm à quelques cm de diamètre.

• Le Cadavre de la "Bête"

Le "dragon" se trouve être une carcasse métallique de grande taille (environ 90 m de long pour autant d'envergure). Partiellement englouti sous les eaux du lac et complètement en ruine, sa forme rappelle celle d'un animal fabuleux. La "tête" du dragon émerge encore de l'eau et il est possible de distinguer une tourelle munie de ce qui ressemble étrangement à un canon feu.

L'intérieur du Dragon est envahi par les eaux du lac. Sans équipement, il n'est pas possible de descendre sous le deuxième niveau. L'intérieur de l'engin est sinistre. Les cadavres des occupants originels sont mêlés à ceux des hommes de Hendrik. Il est facile de se représenter les combats sanglants qui eurent lieu dans ces coursives.

Toutes les coursives sont envahies par une sorte d'algue blanchâtre et gluante. Cette algue ne représente pas un danger particulier mais cela, seules des analyses poussées peuvent l'apprendre aux PJs ! Il s'agit d'une version mutée des rares algues vivant dans le lac. Les radiations du moteur du dragon ont fait le reste.

• Les Grottes

Sur les flancs de la cuvette, quelques grottes inhabitées peuvent donner des indices aux personnages qui oseraient s'y aventurer. Elles ont servi de repaire aux hommes de Hendrik avant leur attaque du Dragon.

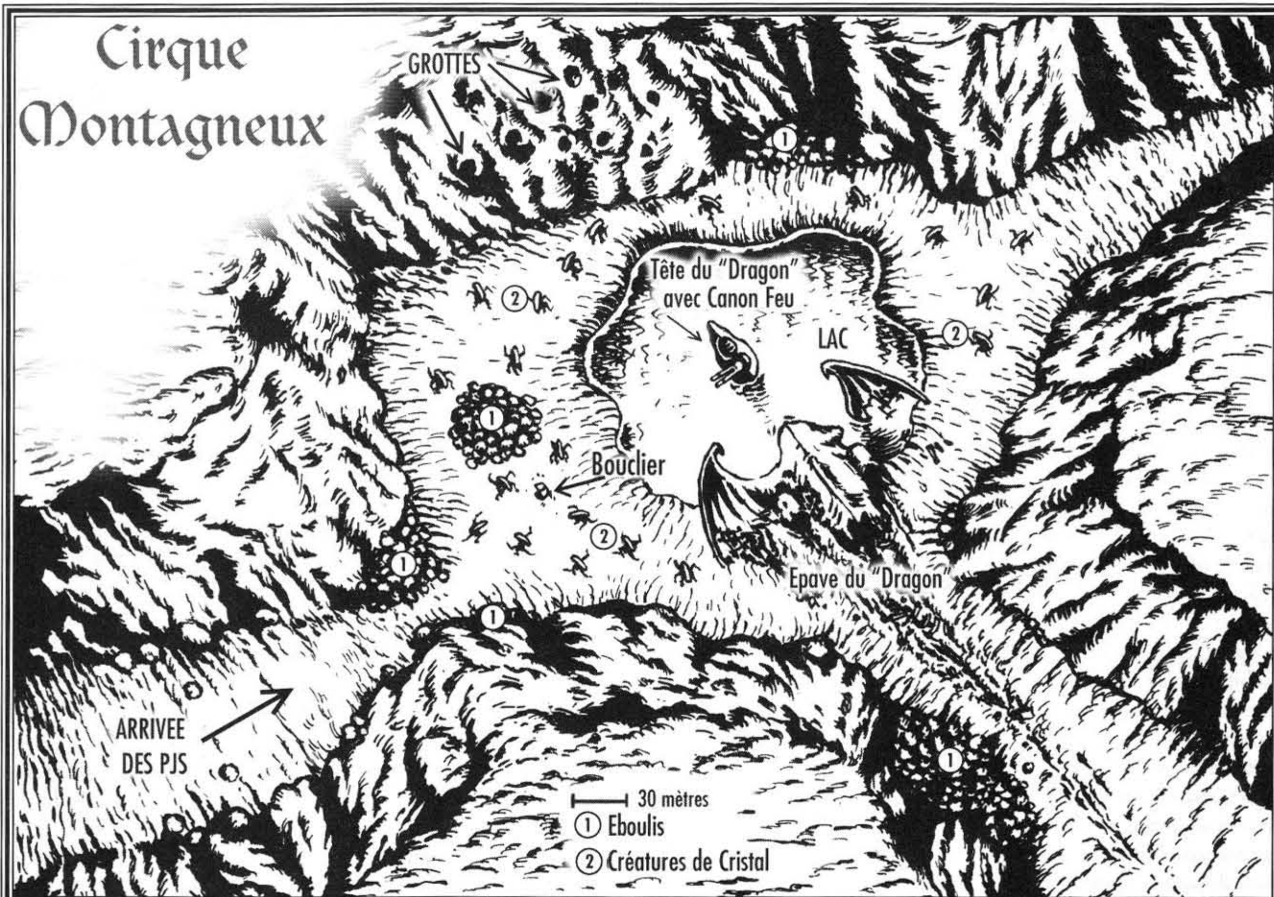
Un vieux calepin, perdu au milieu d'un fatras d'armes rouillées et de vêtements en lambeaux, permettra de comprendre la "magie" du bouclier. Dans ce carnet, qui appartint à l'un des compagnons d'Hendrik, il est décrit comment le guerrier fit apparaître un lion rugissant dans le ciel, perturbant le dragon au point de le faire s'échouer sur les berges du lac…

• Et le Bouclier dans tout ça ?

Hendrik von Löwen a beau avoir été un guerrier courageux, il n'en est pas moins resté un homme comme les autres. Après avoir pénétré dans les entrailles du monstre et endommagé irrémédiablement le moteur du dragon, Hendrik et ses hommes furent incapables de prendre la tourelle de commande, protégée par le canon feu.

Finalement, Hendrik sacrifia plusieurs de ses soldats pour les couvrir avec le bouclier, le temps que lui et ses fidèles lieutenants s'enfuient vers la plaine. Des soldats sont donc mort pour fabriquer la gloire du héros…

Le bouclier se dresse bien droit, comme fiché en terre. Il se trouve proche de l'entrée du défilé qui mène à la cuvette. Plusieurs cadavres portant encore la livrée du premier Von Löwen sont regroupés juste derrière lui. La plupart semblent avoir été brûlés au dernier degré.



Origine

L'origine du Grand Dragon est laissé à l'entière appréciation du MJ. Voici quelques propositions susceptibles de cadrer avec sa vision de la campagne :

• Origine spatiale

L'engin est un appareil de débarquement issu d'une des Arches de Vie. L'une de ces gigantesques nefs interstellaires sensées avoir conduit les hommes vers des mondes meilleurs est peut-être de retour. A moins qu'un groupe de fanatiques ne se soit emparé d'un engin de débarquement pour se créer un empire sur Terre. Dans ce cas, les cadavres découverts sont humains.

• Origine multiverselle

L'engin est un véhicule extra-terrestre en provenance d'un autre plan. Il contient nombre de cartes et de grimoires écris en une langue inconnue. Les cadavres sont ceux de la mystérieuse race humanoïde qui le pilotait.

• Origine terrestre

Le dragon est une Création Technologique propre à la Terre du Tragique Millénaire. L'Asiacommunista est susceptible d'avoir fabriqué de tels engins. Ce prototype n'étant jamais revenu au bercail, les recherches ont été abandonnées depuis...

• Origine mystérieuse

Après tout, il n'est pas besoin de préciser l'origine du Grand Dragon.

Les cadavres peuvent être humanoïdes mais en trop mauvais état pour être identifiables et les joueurs peuvent être laissés dans l'ignorance...



Confrontation au Sommet

Les aventuriers vont devoir s'emparer du bouclier en évitant au maximum les dangers de la cuvette. En tout premier lieu, les créatures de cristal représentent un danger mortel mais aussi une chance d'affaiblir sensiblement les Chevaliers Génétiques aux trousses des aventuriers.

Enfin, il faudra songer à regagner la plaine le plus rapidement possible. Le compte à rebours ne s'arrête pas et Konrad est dans une situation de plus en plus intenable.

Si les personnages examinent attentivement le bouclier, un jet de Maîtrise Technologique réussi leur révélera le secret caché de la poignée.

Le Dernier Combat

Si les PJs ont perdu le moins de temps possible dans les montagnes, ils devraient arriver à temps pour sauver Konrad. Les plans envisagés par les joueurs pour rentrer dans la citadelle sont potentiellement infinis.

Ci-dessous est proposé au MJ un déroulement assez linéaire mais particulièrement "épique" et haletant. Cette étape constitue le final de la campagne et la confrontation entre les PJs et leurs principaux ennemis doit revêtir un aspect stressant mais héroïque !

Les Environs

Les habitants de la ville qui n'ont pas rapidement prêté allégeance au baron ont été "recrutés" pour creuser des fossés et ériger des défenses avec le bois de leurs propres maisons. La plupart d'entre eux sont maintenant parqués dans une sorte de camp de travail au sein du camp des assiégeants, en attendant de servir comme chair à canon. Les autres habitants se calfeutrent chez eux et il ne sera guère possible d'obtenir leur aide...

Approche Nocturne

Von Drakks a bien organisé son siège. Une première ceinture d'hommes (principalement des soldats de l'Ordre Génétique) campe sur des positions arrières. De nuit, il est relativement facile d'échapper à leur vigilance (le MJ est toutefois encouragé à demander des jets de Déplacement Silencieux aux joueurs).

Le deuxième cordon d'assiégeants est beaucoup plus proche de la citadelle. Il est posté le long de la rivière, juste hors de portée des armes de jet (environ 200 m). Cette fois, des jets "sérieux" seront demandés aux joueurs. S'ils sont repérés, l'alarme est aussitôt donnée et la course poursuite s'engage...

Traverser

Afin de prévenir toute sortie audacieuse, le baron a fait doubler la garde sur tous les ponts enjambants la rivière. Ainsi, le seul point faible dans son dispositif semble être le gué que les PJs ont pu découvrir avec le jeune Peter. Manifestement, le baron ignore tout de ce passage... Bien que proche des tentes de l'état major de Von Drakks, c'est l'angle d'approche idéal pour les PJs.

Le Bouclier au Lion

Outre son aspect symbolique, ce bouclier est une création technologique bien particulière. Son alliage le rend particulièrement résistant au feu et à la chaleur. De plus, il est muni d'un dispositif permettant de faire apparaître un gigantesque hologramme sur simple pression d'un bouton caché dans sa poignée.

L'hologramme représente un lion stylisé menaçant et rugissant. Il s'agit d'une courte séquence holovidéo de 10 secondes particulièrement réaliste !

Si l'utilisateur maintient le bouton appuyé plus de 10 secondes, la séquence recommence depuis le début. A chaque vision en plus de la première, il est possible de réaliser cela sur un jet d'Idée réussi.

Le bouclier peut également servir de mégaphone, amplifiant la voix de son porteur afin de galvaniser ses troupes. Un deuxième bouton permet cette "magie".

Bien que la batterie alimentant le dispositif soit particulièrement efficace, les siècles ont fini par épuiser en partie le mécanisme. Au gré du MJ, il peut y avoir 1 "chance" sur 100 pour qu'il ne fonctionne plus. De plus, 10 utilisations successives devraient épuiser totalement la batterie...

Type : Grand Bouclier ;

Dégâts : repousser ;

Structure : 37 (originellement 50) ;

FOR/DEX min. : 14/10 ;

Capacités spéciales : (a) le feu ainsi que les tirs de lance-feu, de lances-flammes ou de canon-feu ne font que le tiers des dégâts à sa structure ; (b) holovidéo de lion rugissant (10 sec) ; (c) mégaphone intégré.

Dans la Gueule du Chacal

Manque de chance ! Quel que soit leur degré de discrétion, les personnages vont se retrouver nez à nez avec Ludendrik !

En effet, celui-ci a effectué une petite expédition de reconnaissance au pied des remparts de la citadelle. Alors que lui et sa troupe regagnaient le camp des assiégeants, ils vont avoir la surprise de découvrir les PJs au cours de leur traversée du gué !

Le Dernier Combat de la Troupe de Sang

Un combat acharné va se dérouler au milieu des eaux. La Troupe de Sang du géant magyar contre les aventuriers. Cette fois, le combat est à mort et Ludendrik jettera toutes ses forces dans la bataille. La proximité des tentes de l'état major devrait rapidement rameuter encore plus de soldats, rendant alors la position des aventuriers bien précaire !

C'est alors qu'une patrouille d'assiégé viendra à leur secours. Le capitaine de la milice Erich Lenn (ou son lieutenant Frann Olz) viendra se joindre à la mêlée pour tenter de dégager les PJs. Si le combat se prolonge, les grosses pointures (dont le Feltmeister Röss en personne) s'en mêleront.

C'est dans cette bataille que les personnages devraient pouvoir porter un coup mortel au Chacal. Ce dernier basculera dans la rivière et son corps disparaîtra dans les eaux noires…

Repli !

Grâce à l'intervention de leurs amis, les aventuriers pourront se replier jusqu'à la citadelle. L'accueil de Konrad et de tous les soldats présents sera d'abord angoissé pour se transformer en cris de triomphe si les PJs ramènent le bouclier.

S'ils ont eu l'occasion de l'étudier, ils peuvent en expliquer le fonctionnement à Konrad. Sinon, un jet de Maîtrise Technologique s'avérera nécessaire.

Le Rugissement du Lion

Cet épisode clos la campagne. Laissons Théo Schreiber, un érudit de passage lors de ces jours glorieux, nous raconter sa vision des événements :

"Le jeune héritier des Von Löwen pris l'antique relique de son ancêtre et monta jusqu'à la plus haute tour de son château. De là, sa voix résonna avec une puissance inégalée dans la plaine du comté. Il proclama bien fort le retour du légendaire bouclier et exhorta la population de Löwenburg à se soulever contre l'oppresseur.

Partout, des cris de joies lui répondirent. Mais cette ferveur populaire aurait rapidement été matée par les cruels soldats au service du baron Von Drakks si un phénomène incroyable ne s'était pas produit.

Konrad von Löwen en appela à la toute puissance du Seigneur des Repentirs. Il l'implora de reconnaître en lui le digne héritier de Hendrik et Johannes. Il le supplia de prouver à tous sa pureté non entachée de mutations, et de mettre à nu la machination de son terrible cousin. Alors, surgissant de nulle part, une gigantesque silhouette de lion légendaire illumina le ciel !



La créature rugit et se dressa sur ses pattes postérieures, comme pour approuver chaque parole du jeune Konrad.

A cette vision, les assiégeants prirent peur. Pour la première fois, le Ciel leur montrait un signe clair et indiscutable. Et ce signe ne leur était pas favorable ! La panique gagna les rangs des soldats les plus aguerris et nombre de fiers et arrogants chevaliers tournèrent casaque aussitôt pour ne plus jamais remettre les pieds dans le comté. L'évêk Schtrass eut beau hurler que c'était là l'œuvre du démon, ses paroles furent noyées dans la débandade des armées du baron.

Les assiégés fondirent alors sur les restes de ces bataillons. Aidés par le peuple enfin uni sous la bannière de Konrad Von Löwen, ils vinrent à bout des derniers espoirs du sinistre baron et de ses alliés. Au petit matin, la formidable armée de Von Drakks n'était plus qu'un mauvais souvenir."

Epilogue

Morten Von Drakks sera fait prisonnier et jugé à Regsburg pour haute trahison envers l'archiduché. Il croupira jusqu'à la fin de ses jours au fond d'un cul de basse fosse surnommé le "trou". Ses terres seront redistribuées entre ses principaux voisins et son fils unique, c'est-à-dire Horst.

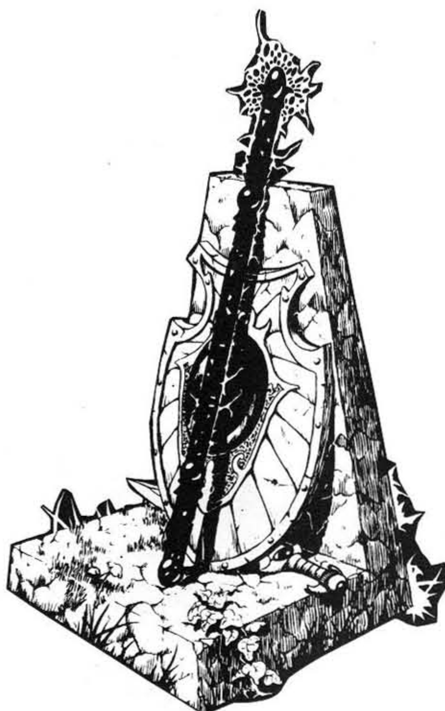
Les Chevaliers Génétiques seront regardés avec une méfiance encore accrue par l'archiduc de Bayern qui se décidera à soutenir secrètement des mouvements de lutte contre l'Ordre.

Le détecteur de mutation envoyé chercher à München prouvera définitivement la "pureté" de Konrad. L'église du Sincère Repentir adressera une courte lettre d'excuse au jeune comte avant d'étouffer rapidement l'affaire.

Une fois la défaite du baron consumée, Konrad pourra enfin récompenser les aventuriers à leur juste valeur. Les titres, l'argent et les éventuels avantages promis seront offerts aux personnages. Ces derniers seront toujours considérés comme des héros sur les terres de Löwenburg.

L'influence de Ziekfeld, le vieil allié de toujours, permettra de laver les personnages de toute accusation pesant contre eux en Bayern. Ils seront alors libres d'aller réclamer quelques comptes à Waldenburg. Mais ceci est une autre histoire...

Les actions des aventuriers leur auront permis de se faire de nobles alliés, mais également de puissants ennemis ! Le Chacal a disparu mais son corps ne sera jamais retrouvé. Il n'est pas dit qu'il ne revienne pas hanter en chair et en os, les cauchemars des PJs...





L'Effet Papillon



L'Effet Papillon




"Les battements d'aile d'un papillon à Paris peuvent provoquer un ouragan dans le Pacifique."

-Fragment du Lexicon

Vevay, Août 5294

Une Paisible Bourgade

Vevay est un petit bourg fortifié comme on en trouve beaucoup en Sweiss. La proximité des marais du grand Gèk fait que les fortifications sont un peu plus hautes que la normale et que les veilleurs de nuit sont un peu plus nombreux sur les murs. Ces détails exceptés, Vevay est un endroit paisible dont la quasi-totalité de l'économie repose sur la vigne, qui abonde sur les flancs de la montagne à l'extérieur des fortifications. Les maisons y sont généralement à un étage, avec un rez-de-chaussée servant de remise. Leurs murs sont en pierre et leurs toits en ardoise sont suffisamment inclinés pour éviter les accumulations de neige qui pourraient les endommager.

Les Grandes Maisons ne font guère que transiter par Vevay, ne s'y arrêtant que pour abuser de la spécialité locale dans les nombreuses tavernes. Et, comme les dégâts occasionnés par les mercenaires sont toujours généreusement remboursés, chacun y trouve son compte.

Au centre de la ville, on peut remarquer la Maison de Commune, une imposante bâtisse à trois étages, où siège le Conseil des Vignerons qui administre le bourg. On prétend que ses caves renferment de fameux millésimes gardés par des pièges qui trouveraient, sans trop de peine, leur place dans les profondeurs de donjons renommés...

Tous les ans, le Conseil des Vignerons organise un concours d'œnologie dont le vainqueur se voit attribuer le droit de présider le conseil - les 8 autres membres étant élus par leurs pairs - ainsi qu'une jolie somme en souverains sonnants et trébuchants ; sans compter la renommée due au prix. Ce concours est toujours l'occasion de grandes réjouissances et attire de nombreux habitant des alentours.

Un peu à l'écart, sur la place des marches, on peut trouver un massif, mais discret, temple du Vrai Dieu, où de nombreux fidèles viennent assister à l'office du **Père Krinn**, dont l'influence n'égale que la gentillesse. Ce quadragénaire est un partisan de **Nicklas Von Flügg** (cf. *Atlas Germanie* p74) et reverse une grande partie des dons de la paroisse à sa cause.

Enfin, au nord de la ville, quartier marchand, se situe le manoir défraîchi de **Friedvirr Von Skuut**. Ce vieillard fortuné ne vit plus que par sa passion dévorante pour les papillons, et ce au grand désespoir de ses trois neveux, et seuls héritiers, qui songent de plus en plus aux conséquences heureuses d'un regrettable accident. Friedvirr Von Skuut est un personnage clef de ce scénario, de part sa science des papillons...

Le Revers de la Médaille

Evidemment, Vevay ne peut pas être une ville si paisible. Il s'y développe depuis plusieurs années une économie parallèle particulière, discrète et florissante : le trafic viticole. En effet, une guilde s'est constituée pour influencer les résultats du concours désignant le président du Conseil : les Gâtevins. Fondés par **Piéroine Gunand** au début de la décennie, les Gâtevins ont su trouver leur place à Vevay grâce au soutien généreux de **Diter Wyrek** qui loue leurs services depuis quatre ans. Les actions des Gâtevins vont de la destruction de vigne à la modification chimique du vin. Les douze membres de la guilde sont donc compétents en opérations nocturnes et en chimie.

Grâce à ses complices, Wyrek siége depuis trois ans au conseil des vignerons en tant que président - une surprise pour beaucoup. Il accorda de plus en plus de privilèges aux Gâtevins et à leur chef en particulier, ce qui éveilla la jalousie et l'ambition d'**Oskhar Särh**, le bras droit de Piéroine Gunand, qui organisa l'assassina de son chef avec la bénédiction de tous. Celui-ci échappa de justesse à ses bourreaux et se réfugia dans les montagnes - avec une bonne partie de la caisse de la guilde - où Särh ne parvint jamais à l'atteindre.

Les Rumeurs de Vevay...

• Von Skuut fait des expériences inavouables dans les sous-sols de son manoir. (faux)

• Les pirates ont enlevé des sorciers à Lozhan pour utiliser leur savoir pour prendre la ville. (vrai, mais très déformée.)

• Diter Wyrek a découvert une substance qui aide au développement des grappes de raisin. (faux).

• L'activité des feux follets est particulièrement intense dans le grand Gèk. On craint que de sinistres événements se préparent. (vrai, ce sont les préparatifs des hommes trop peu discrets de Piéroine Gunand qui ont été aperçu...)

• Téo est un enfant des naïades qui peuplent les marais. (qui sait...)

• On aurait vu de gigantesques papillons voler au-dessus des eaux du golfe. (vrai, des renégats de l'ordre déchu du papillon ont installé leur base dans les îles aux papillons. Ils explorent actuellement la région.)

• Vintz Zmermaan aurait pactisé avec les enfers pour tenter de retrouver son ancien statut. D'ailleurs ne le voit-on pas, parfois, hurler à la lune sur les hauteurs ? (faux, c'est Hal Wurk qui chasse...)

Depuis dix huit mois, Särh a repris les affaires de la guilde, avec le soutient de Wyrek qui commençait à trouver Gunand un peu trop encombrant. Le chef déchu, fou de rage, a eut le temps de mijoter sa vengeance. Il s'active depuis plusieurs mois déjà et son plan atteint sa phase finale. C'est à ce moment que les personnages entre en scène...

Contacts Utiles

Vintz et Karola Mermaan : Ancien président du Conseil, Vintz Mermaan est sans doute le meilleur vigneron de la région. Pourtant, il semble sous le joug d'une terrible malédiction depuis quelques années et ses cuvées ne tiennent jamais leurs promesses. Aussi lui et son épouse, Karola, ont-ils décidé de mener leur petite enquête sur les phénomènes étranges qui frappe le vignoble de la région... Physiquement, Vintz à la peau mate, des yeux et des cheveux noirs et affiche toujours un air jovial. Il apprécie l'humour lourd et répétitif au grand désespoir de sa compagne qui prend un air désabusé à chacune de ses blagues. Les Mermaan sont très instruits (Karola est institutrice à Vevay) et peuvent être de précieux contact pour les Pjs.

Hal Wurk : Sous ses airs de pilier de bar lymphatique, ce colosse blond aux yeux vitreux est le meilleur trappeur du grand Gèk. On prétend qu'il peut tuer un argator d'un seul coup de masse et le nombre de peaux qu'il ramène ne fait qu'attester la rumeur. Hal n'est pas causant, il est dur à remuer mais c'est un type fiable qui pourra conduire les personnages dans les marais pour un prix qui vaut le service fourni...

Premier Battement d'Aile : Etrange Enlèvement

L'Auberge du Gaillard

Discrète et d'une qualité honorable, pour les standards mercenaires, l'auberge du Gaillard semble être un choix idéal pour les voyageurs de passage à Vevay. Les habitants la leur conseilleront s'ils sont sollicités. C'est une bâtisse assez austère, située dans une ruelle obscure, près de la porte Ouest. Au-dessus de la porte, seul indice que c'est une auberge, pendouille l'enseigne grinçante : Un colosse de fer forgé. Le patron, **Waltär Kotren**, est une armoire à glace de deux mètres dix de haut. Ancien mercenaire, il était double solde dans les Lames Noires. Après s'être retiré, il a décidé d'ouvrir une auberge de "luxe" - selon ses goûts de mercenaire. Aussi, lorsque son ancienne compagnie est de passage à Vevay, de nombreux soldats viennent bruyamment occuper les lieux.

Heureusement, la ville est quasi désertée par les compagnies ces jours-ci et tout est tranquille. Il n'y a que quatre clients au Gaillard, des hommes de Gunand : **Bâduc** (aux jambes courtes), **Tondu** (sans commentaire), **Crapaud** (fripé et édenté ; aussi appelé Mamie, quand il est hors de portée d'oreille.) et **Pisseux** (au parfum envoûtant...). Ils vont mettre un peu d'animation en ville en l'absence des soldats...

Le Plan de Piéroine Gunand

Depuis sa disgrâce, Gunand s'est lancé plus avant dans le terrorisme scientifique et s'est reconstitué une bande de gros bras, grâce à l'argent qu'il a réussi à emporter durant sa fuite. Il y a trois mois, il a organisé l'enlèvement de **Colmert Füder**, un physicien résidant à Lozhan, pour lui faire concevoir l'instrument de sa vengeance...

Mais Gunand et son prisonnier rencontrent des problèmes techniques et Gunand a pris la décision de "s'épauler" d'un spécialiste du domaine qui pose problème : les papillons...

Friedvirr Von Skuut est la cible idéale. Sa passion névrotique pour les papillons et sa connaissance des îles aux papillons sont les deux atouts dont Gunand a besoin pour son projet.

Pour l'enlèvement, trois équipes de malfaiteurs vont agir. Un groupe de trois hommes va déclencher un incendie dans la partie ouest de la ville pour opérer une diversion alors que six hommes vont investir le manoir de Von Skuut et charger le vieil homme dans



un chariot tiré par des chevaux rapides. Quant aux quatre clients du Gaillard, ils sont chargés de vaporiser un soporifique aux alentours de la porte Est puis d'ouvrir celle-ci pour faciliter la fuite des kidnappeurs.

Nocturne aux Portes

La soirée est tranquille et tout le monde finit au lit tôt ou tard, seul ou accompagné (car c'est tout de même une auberge à mercenaire). C'est au cœur de la nuit que tout va basculer alors que les hommes de Gunand vont passer à l'action dans toute la ville...

Les personnages sont réveillés en pleine nuit par un bruit sourd - c'est Tondu qui vient de se prendre les pieds dans un tapis (miteux) au grenier où les quatre soudards dorment et cachent leurs vaporisateurs et leurs fioles de gaz - après un peu de temps, ils entendront des bruits de pas - les quatre compères quittent l'auberge pour la porte Est. Si les aventuriers ne se laissent pas guider par leur curiosité et leur instinct, ils manqueront le coche - mais nos héros étant souvent de nature fougueuse il est possible qu'ils flairent la baston...

En cas de confrontation, il est important qu'au moins trois des bandits quittent l'auberge sans problème - quelques fioles de soporifique devraient ralentir suffisamment les joueurs.

Une courte course-poursuite dans quelques ruelles désertes, ponctuées de vapeurs délétères, mèneront tout ce beau monde à la porte - où la garde est à son minimum car plusieurs foyers d'incendie se sont déclarés dans la partie ouest de la ville...

La porte se compose de deux tours massives encadrant un passage couvert condamnable par deux herses et deux portes pleines en acier. Le mécanisme qui actionne les portes est situé à l'étage de la tour sud.

Les gardes n'opposeront qu'une vaine résistance au commando et les personnages se verront bientôt en position désavantageuse dans des bâtiments conçus pour la défense... La situation devrait conduire à une impasse.

Peu de temps après l'ouverture des portes, un chariot va surgir d'une rue et foncer vers la porte. Sur la plate-forme six hommes et une barrique contenant un Friedvirr Von Skuut endormi.

Considérations Tactiques

Les règles sur le combat en espaces confinés et sur les positions surélevées/inférieures (p. 106 de *HNE*) peuvent s'avérer utiles en cas de combat dans l'escalier d'une des tours.

Il peut être dramatiquement intéressant que les malfrats jouent avec l'éclairage (lancer de torche, etc. - voir les règles optionnelles p.107 de *HNE*) ou tentent une sortie par le chemin de ronde.

Les six hommes sont armés d'arbalètes lourdes pour éviter tout contretemps fâcheux...

Aux joueurs de choisir s'ils poursuivent ou non le chariot. Quoi qu'il en soit, ils devraient être à pied et perdre un temps précieux à emprunter les montures de la garde. Le chariot les attendra près des rives du grand Gèk. Vide. Un jet de chercher pourra révéler la présence d'une barque à quelques dizaines de mètres de la rives... Mais il serait très dangereux de suivre l'embarcation, de nuit, dans ce mortel et vaseux labyrinthe sans une bonne connaissance du terrain... Mais chacun est libre de danser avec la mort...

Le sort du groupe de l'auberge dépend des actions des joueurs. Ce ne sont que des éléments mineurs du gang de Gunand et ils parleront s'ils sont pris - et se rendront s'ils sentent qu'ils sont sur d'y laisser leur peau. Cependant ils ne savent quasiment rien : ils ont été engagés pour cette mission dans une taverne en échange d'une somme rondelette et de matériel.

	Bâduc	Tondu	Crapaud	Pisseux
FOR	14	12	10	12
CON	12	14	16	13
TAI	6	12	10	14
INT	8	7	14	12
POU	10	8	12	7
DEX	10	15	14	15
APP	10	12	6	5
PdV	9	13	13	14
MD	0	0	0	+1d4

Armure : cuir et anneaux

Armes : *Vaporisateur* 65%, VIR 15, dégâts inconscience ; *Dague* 75%, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Epée large* 70%, dégâts 1d8 +1+MD, PdS 20

Compétences : Baratin 50%, Chercher 40%, Déplacement Silencieux 65%, Dissimuler Objet 70%, Ecouter 55%, Esquive 65%, Grimper 50%, Lancer 70%, Sauter 50%, Se Cacher 45%

Deuxième Battement d'Aile : Questions

Post Proelium, Aventuriers Tristes...

Après le combat, les personnages, s'ils ne s'éclipsent pas très vite, vont avoir à répondre à quelques questions de la garde. C'est là qu'ils apprendront la disparition de Von Skuut. S'ils se montrent coopérant, les joueurs s'en sortiront comme simples témoins et devront se tenir à disposition au cas où... Cependant, rien ne les empêche de quitter la ville. Ils sont libres de leurs mouvements et donc de mener l'enquête...





Qui est Friedvirr Von Skuut ?

La piste Von Skuut est certainement la plus évidente, mais pas la plus claire.

Le Manoir.

La vieille bâtisse, habituellement si paisible - exceptées les quelques excès du maître des lieux - est en effervescence. Les trois neveux de l'érudit ont déjà investi les lieux, chacun affirmant aimer son oncle plus que les deux autres et revendiquant une part de l'héritage proportionnelle à son affection pour le vieillard...

Parallèlement à cela, **Téo Forvin**, le jeune et unique serviteur du vieillard, répare le gros des dégâts de la veille en se remettant du choc. Téo était présent lors de l'enlèvement et a été molesté après avoir tenté de faire obstacles aux agresseurs. Il arbore donc un visage violacé et claudique légèrement. Il ignore dédaigneusement les simagrées des trois héritiers.

Téo pourra apprendre aux aventuriers que rien n'a été volé au manoir, que les hommes chargés de l'enlèvement agissaient sans finesse et sans précautions... Mais guère plus. Il proposera aux personnages une récompense alléchante - à votre discrétion - en échange d'informations sur les kidnappeurs. Et soulignera que si les joueurs lui ramènent Von Skuut, leur espoirs de richesse seront satisfaits. Il mentionnera toutefois que d'autres personnes étrangères à la garde enquêtent aussi sur son maître (c.f. : Anguilles sous roches.).



Friedvirr Von Skuut

Vieillard sec et nerveux, Friedvirr Von Skuut est sans doute le plus grand spécialiste des papillons d'Europe. Fils d'un richissime membre de la guilde de la Baltik, il dispose d'une fortune encore confortable malgré les sommes colossales que sa passion a englouties durant sa longue vie. Car cela fait plus de soixante ans que cette passion brûle chez Von Skuut ! Ceci explique le fait qu'il n'y ait jamais eu de madame Von Skuut et la taille cyclopéenne de la collection personnelle de l'érudit. En effet, des milliers de spécimen de l'Europe entière sont conservés et classés dans le sombre manoir. Un trésor inestimable pour tout biologiste. Von Skuut est aussi réputé pour son caractère exécrable. Le vieillard en est même arrivé à détester l'humanité et à refuser tout contact direct avec ceux qu'il appelle "les importuns". Tous les habitants de la ville savent qui vaut mieux s'écarter du passage du vieil homme lorsqu'il sort de chez lui. Téo est le seul à avoir pu l'approcher ces dernières années.

Friedvirr Von Skuut

FOR 06	**CON 15**	**TAI 10**	**INT 19**	**POU 20**
DEX 13	**APP 09**			

Points de vie : 13

Armure : Aucune

Alliance : +25/-18

Modificateur aux Dégâts : 0

Armes : *Rapière* 30%, dégâts 1d6+1, PdS 15

Compétences : Art (Apprécier un spécimen) 100% Art (Se comporter en vieillard acariâtre) 100%, Artisanat(classement) 99%, Chercher 80%, Déplacement Silencieux 75%, Esquive 26%, Europe 70%, Evaluer 75%, Langue Etrangère (Vieux Germain) 60%, Marchander 40%, Médecine Rudimentaire 50%, Million de Sphères 1%, Monde Ancien 1%, Monde Naturel 95%, Navigation 30%, Orientation 75%, Pister 65%, Potions 30%, Sagacité 78%, Scribe 85%, Sentir Goûter 54%.

Passions Directrices : Passe temps (collectionner papillon) 20 ; Amitié (Syllide) 13 ; Amour (nature) 15 ; Amour (Téo) 14.

Téo Forvin

La vingtaine, brun, les yeux noisettes, réfléchi et courageux ; Téo est un jeune homme bien fait de corps et d'esprit. Trouvé par Von Skuut devant les portes de sa demeure, Téo fut confié à la famille Forvin, une modeste famille de pécheurs, qui se chargea de son éducation jusqu'à ses quinze ans. Le vieil érudit le prit ensuite sous sa tutelle. Téo étudia les papillons auprès du vieillard en échange de l'exécution des travaux domestiques du manoir.

Téo ne connaît pas la vérité sur sa naissance, il est persuadé d'être le troisième enfant Forvin. Il voue une grande affection à Von Skuut pour lequel il délaisse même ses nombreuses prétendantes. La disparition de l'érudit l'affecte beaucoup et il est prêt à aider toute personne partant à sa recherche. Pour cela il insistera pour mettre à disposition des personnages le Lépidos, une grosse barque à voile triangulaire d'une quinzaine de mètres de long, avec laquelle il les



conduira où leur enquête les emportera. Ainsi Téo pourra suivre l'évolution de l'enquête des personnages tout en leur épargnant des frais de voyage et de logement - dans la limite de la promiscuité acceptable dans la cabine qui est initialement prévue pour deux personnes...

Téo Forvin

FOR 18 **CON 16** **TAI 15** **INT 17** **POU 14**
DEX 13 **APP 19**

Points de vie : 16

Armure : Aucune

Alliance : +56/-8

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Gourdin* 35%,dégâts 1d8+MD, PdS 22

Compétences : Art (Apprécier un spécimen) 57%, Artisanat (classement) 62%, Baratin 42%, Chercher 68%, Déplacement Silencieux 80%, Ecouter 60%, Evaluer 54%, Grimper 58%, Langue Etrangère (Vieux Germain) 34%, Marchander 30%, Médecine Rudimentaire 45%, Monde Naturel 70%, Natation 76%, Navigation 80%, Orientation 75%, Potions 15%, Sauter 45%, Scribe 70%.

Passions Directrices : Loyauté (Friedvirr Von Skuut) 14 ; Mépris (violence) 15 ; Amour (Friedvirr Von Skuut) 14.

Les Héritiers

Jadel Von Hupp, **Sumon Von Hupp** et **Arvan Von Flouten** sont trois petits nobliaux sans argent. Ils possèdent quelques vignes misérables dans les villages alentours et désespèrent de voir leur héritage diminuer devant la formidable longévité de leur oncle.

Ils nourrissent une rancœur incommensurable - héritée de leurs mères déshéritées - à l'encontre de Friedvirr et ont eu grande peine... à cacher leur joie. Ils se sentent pousser une arrogance nouvelle nourrie par les perspectives de fortune immédiate et traitent tous les "gueux" avec un mépris outrageant.

Physiquement, ils ont tous les trois l'air de garçon de ferme gringalets et vieillissants - ils ont respectivement 42, 44, et 39 ans - en habits du dimanche ridicules. Ils tentent d'imiter une noblesse qu'ils ne réussiront jamais qu'à singer. En ce jour de gain, leur mise est un peu désordonnée du fait des nombreuses empoignades et autres pugilats lors desquels les héritiers affirment leur amour à leur "défunt" oncle.

Le Lépidos

Type de coque : grosse barque
Points de structure : 40
Longueur : 15m
Largeur : 4m
Franc bord : 1.5m
Tirant d'eau : 2m
Equipage : 1marin et 5 passagers
Autonomie : 1 semaine
Armement : aucun

Anguilles Sous Roche

Les mystérieux personnages qui enquêtent sur la disparition de Von Skuut ne sont autre qu'un petit groupe d'anguilles travaillant pour le compte du **Marquis Werdan de Serth**, commandeur du même ordre et diplomate granbreton à Lozhan.

Celui-ci collaborait avec Colmert Füder et Yvana Jagg à l'élaboration d'arme sous-marines capables de mater définitivement les pirates du Golfe et de stabiliser la région. Lorsque Füder disparut et que l'enquête n'aboutit pas, de Serth garda un œil sur les savants et érudits de la région - du moins ceux connus - dans l'attente d'un nouvel enlèvement qui pourrait l'aider à résoudre ce mystère...

Dès que ses espions à Vevay lui signalèrent l'enlèvement de Von Skuut, il chargea une meute de lever le voile sur ces kidnappings et de faire état de tout artefact technologique découvert lors de l'enquête. Une telle découverte signifierait une rapide promotion sociale pour le commandeur...

Werdan de Serth

D'une corpulence plutôt osseuse, Werdan de Serth mesure près de deux mètres. Il affectionne les justaucorps bleus ou verts sombres ornés de bandes de tissu flottantes rappelant incontestablement les nageoires de son animal totem. Il s'enveloppe toujours d'une cape évoquant les algues où les anguilles aiment à se dissimuler. Son aspect "anguillesque" est renforcé par son visage. En effet, lorsqu'il retire son masque - et c'est souvent le cas en présence d'étrangers - de Serth exhibe un faciès imberbe aux lèvres fines et aux yeux d'un vert troublant.

De Serth n'est pas un combattant. Il sait manier les armes de son ordre mais répugne à le faire, préférant laisser les besognes salissantes à ses hommes. De Serth préfère jouer avec les gens, il aime voir le pouvoir de sa volonté infléchir la destiné d'autrui. Le négoce est chez lui une seconde nature, ce qui lui a valu une rapide ascension au sein de l'ordre et l'a, tout naturellement, conduit à un poste de diplomate. Cependant de Serth n'est pas un pur esprit froid et calculateur, il sait faire la différence entre ses fonctions et sa vie privée et n'hésite pas à lier d'authentiques amitiés avec des personnes jugées estimables - sans toutefois oublier ses devoirs.

Depuis son arrivée à Lozhan, il y a un an, de Serth a réussi à rentrer dans le cercle des intimes du bailli de la ville, Yvana Jagg, mais se heurte toujours à l'hostilité de Hans le Manchot. Le capitaine des Lances d'Argent est définitivement convaincu que la Granbretanne est un fléau. De Serth sera, de fait, un des artisans de la disgrâce du Manchot...

Werdan de Serth

FOR 12 **CON 13** **TAI 18** **INT 15** **POU 18**
DEX 18 **APP 16**

Points de vie : 16

Armure : Aucune/ Plaque Granbretonne 1d10+2

Alliance : +30/-76

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *lance courte* 70%, dégâts 1d6+1+MD, PdS 15 ; *trident* 70%, *dégâts* 1d6+2+MD, PdS 18 ; *crochetfou* 75%, dégâts 1d8+1+1/2MD, PdS 8.

Compétences : Art (Diplomatie) 89%, Art (démagogie) 73%, Baratin 86%, Chercher 66%, Déguisement 42%, Déplacement Silencieux 77%, Dissimuler Objet 90%, Ecouter 80%, Eloquence 85%, Esquive 50%, Europe 45%, Evaluer 85%, Idiome Secret de l'Anguille 95%, Maîtrise Technologique 40%, Marchander 95%, Monde Ancien 5%, Natation 70%, Navigation 90%, Potions 35%, Sagacité 95%, Scribe 67%, Se Cacher 86%, Sentir Goûter 78%.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 18 ; Loyauté (Grand Connétable) 17 ; Accoutumance (masque) 5 ; Esprit (Ordre) 15 ; Mépris (mutants) 13 ; Mépris (Européens) 8 ; Travers (Manipulation) 18 ; Passe-Temps (échecs) 15.

Les Anguilles

Les hommes de de Serth sont à l'affût. Ils savent qu'ils n'ont pas le droit à un deuxième échec. Ils se fondent dans la population et mènent une enquête rigoureuse sur la disparition de Von Skuut. Ils sont huit et agissent par petits groupes de deux, minimum. Werdan de Serth se tient au courant grâce à un messager qui rencontre le chef de meute chaque soir dans un bouge nommé "la naïade". Le messager fait ensuite l'aller-retour Vevay-Lozhan dans la nuit.

Les Anguilles ont repéré les PJs et un petit groupe les file discrètement. S'ils se font repérer, et que les personnages ne se montrent pas hostile, ils se feront passer pour des enquêteurs à la recherche de Colmert Füder pour le service d'un ami du sorcier, un grand commerçant qui préfère garder l'anonymat. Ils proposeront même aux aventuriers de collaborer et de leur acheter leurs résultats - quitte à les supprimer s'ils en découvrent trop...

Si les joueurs se montrent agressifs, les Anguilles s'éclipseront et une petite escouade d'assassin de l'ordre de la chauve-souris négociera avec les personnages...

Les Anguilles

FOR 12 **CON 13** **TAI 10** **INT 12** **POU 09**
DEX 14 **APP 15**

Points de vie : 12

Armure : Cuir et Aneaux 1d6+1

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *lance courte* 62%, dégâts 1d6+1+MD, PdS 15 ; *trident* 67%, dégâts 1d6+2+MD, PdS 18 ; *crochetfou* 70%, dégâts 1d8+1+1/2MD, PdS 8.

Note : Les Anguilles ne se servent de leur crochetfou que s'ils agissent officiellement et masqués...

Compétences : Baratin 70%, Chercher 45%, Crocheter 51%, Déguisement 80%, Déplacement Silencieux 45%, Dissimuler Objet 70%, Ecouter 65%, Eloquence 35%, Equitation 50%, Esquive 58%, Evaluer 66%, Idiome secret de l'Anguille 68%, Marchander 85%, Navigation 49%, Pister 45%, Sagacité 53%, Se Cacher 46%.

Battement Troisième : Le Grand Gèk

Après la frustration d'avoir vu les ravisseurs fuir sous leur nez dans les marais, les aventuriers auront envie d'y jeter un petit coup d'œil...

Le Marais du Grand Gèk et ses Habitants

A l'extrémité sud-est du golfe du Léman, le Rhône se fond avec la terre pour donner naissance aux marais du grand Gèk. Sur plus de 150 km2, les bras morts du fleuve forment un labyrinthe inextricable, fourni en végétation glauque, sables mouvants et prédateurs vicieux.

La flore du Grand Gèk est principalement composée de roseaux - dont plusieurs espèces mutantes - et de saules banshee - dont les





branches produisent une plainte à fendre l'âme dès que le vent se lève. Les habitants des villes alentours sont accoutumés aux "lamentations du marais" mais elles provoquent toujours un certain malaise chez les étrangers.

La faune du marais est plus hétéroclite. On y trouve les argators, monstres sauriens bardés de piques acérées et de crocs barbelés pouvant atteindre la tonne, des moules crakpied, capables d'arracher une bonne partie de la jambe de l'importun qui marche dessus, et des assommeuses, de grosses libellules à la têtes hypertrophiée et caparaçonnée capable de mettre quelqu'un K.O. en le percutant.

Il existe pourtant quelques créatures qui motivent l'exploration de ce sinistre bourbier. Les naïades - "les fées du marais" comme disent les locaux - en sont l'exemple le plus fameux. Les naïades ressemblent à de magnifiques femmes, aux cheveux sombres et à la peau nacrée, évoluant nues dans les eaux troubles. Elles sont dotées de facultés respiratoires exceptionnelles qui leur permettent de rester immergées pendant plusieurs dizaines de minutes. Etonnement, aucun prédateur des marais ne s'attaque à ces beautés qui sont libres d'aller et de recueillir les fleurs de nénuphar géant dont elles se nourrissent.

De nombreux hommes rêvent d'avoir une aventure avec une naïade, mais leur nombre extrêmement faible - une vingtaine environ - et leur discrétion font que bien peu peuvent se vanter à raison de l'avoir fait. Et si des nobles montent des expéditions dans le seul but d'assouvir leur fantasme, les naïades ne se montrent qu'à ceux qui ne les cherchent pas et dont les intentions sont pacifiques...

A la Recherche de Mystérieux Fugitifs

Nos héros vont sans doute chercher un guide pour partir explorer les traces des kidnappeurs. S'ils ne le font pas ils s'exposeront davantage aux dangers du marais et risquent de se perdre. Déranger un argator pendant sa sieste devrait leur faire regretter de ne pas avoir engagé un professionnel capable de repérer l'animal malgré son camouflage...

De nombreux guides proposent leurs services en ville - il y a toujours des curieux pour vouloir "approcher" les naïades - de compétence et d'honnêteté variable... Aux joueurs de faire le bon choix pour ne pas se retrouver nus et abandonnés dans le Gèk.

En supposant que tout se passe bien, nos héros vont se retrouver sur une barque à fond plat, au milieu des roseaux et des saules banshee, à la recherche d'une piste plus que floue. S'ils ont écouté les rumeurs de Vevay, ils devraient savoir dans quelle zone des feux follets hyper actifs ont été perçu, chose qui accélèrera conséquemment leurs recherches.

La Base Désertée

Au terme de leur fouille des marais (réussite d'un jet critique en chance, améliorable par des jets en pister, les talents d'un guide et, surtout, par une bonne écoute des rumeurs qui permet de faire les recherches sur une zone précise), les personnages trouveront les vestiges du repaire abandonné de Gunand et ses hommes.

Evènements Marécageux

• Les personnages trouvent les restes d'un humanoïde mutant couvert de symboles cabalistiques. Peut être un des séides de la mystérieuse secte d'Ubback qui étendrait son influence déviante sur les parties les plus reculées du Gèk.

• Le vent se met à souffler très fort vers le Golfe. Il charrie des millions de spores rouges qui enveloppent les aventuriers. Ce ne sont que des spores de saule banshee. Aucun danger.

• La nuit, il arrive que les eaux du marais deviennent luminescentes. Un phénomène inexpliqué produit des ondulations lumineuses jaunes et violettes sous la surface. Il est conseillé d'éviter les "aurores de vases"car on prétend qu'un membre plongé dans l'eau lumineuse se nécrosera par la suite.

Sur une petite île, située non loin du golfe du Léman, se dressent quelques bâtiments de bois habilement camouflés. Une fouille rapide permet de repérer une forge, une cuisine faisant aussi office de réfectoire et une prison. On distingue aussi un débarcadère de fortune et les traces d'un navire de la taille d'une barge de transport à fond plat (jet de navigation). Les installations semblent avoir été abandonnées sans précipitation et il ne reste que des traces de pas (un critique en pister permet d'estimer qu'une douzaine d'hommes peuplaient les lieux). Une recherche plus minutieuse révèlera que le prisonnier a laissé une inscription gravée au bas d'un des murs de sa cellule : "C. Füder / Lozhan / **M d** ***Tempêtes*** / aidez-moi". Personne ne connaît Füder à Vevay mais le message devrait conduire nos personnages à Lozhan, vraisemblablement à bord du Lépidos (voir encadré page 53).

Battement Quatre : Lozhan, une Piste Froide

Si les joueurs enquêtent sur d'éventuelles autres disparitions de sorciers dans les environs ou, s'ils coopèrent avec les anguilles, ils pourront se rendre à Lozhan et découvrir quelques indices intéressants... Ils s'y rendront vraisemblablement en compagnie de Téo à bord de la Chrysalide.



ROUTE DE CHALENS
ROUTE DE BÄRN
BOIS DE VABELIN
Hospital
Quartier Mercenaire
Pont de l'Hospital
Pont de Vabelin
Grand Pont
"LE FOND"
RÉCIFS
Le Port
Le Thuzy
La Cité
Pont du Devin
BOIS DU DEVIN
Les Pêcheurs-Vignerons
La vieille Cathédrale
La Digue
Lozhan
GOLFE DU LÉMAN
ROUTE DE VEVAY
VIGNES
100 m
100 200 300 400 500 m

Lozhan

Seul endroit où la science est un peu présente en Sweiss de manière officielle, Lozhan reste avant tout un port de commerce régulièrement pris d'assaut par les pirates du golfe.

La ville est principalement bâtie sur deux îles reliées à la terre par trois ponts d'une centaine de mètres environ. Ces ouvrages massifs sont pourvus de portes fortifiées, à leurs extrémités, ainsi que de postes de défense, munis de balistes, surveillant les abords du port.

L'île la plus à l'Ouest abrite le quartier de la Cité. C'est là que vivent les marchands les plus fortunés, les savants les plus renommés et les dignitaires de la ville. On y trouve aussi la cathédrale, un édifice millénaire dédié au sincère repentir, dont le clochet détruit n'a jamais pu être remplacé - le sincère repentir ne génère que peu de dons en Sweiss. Cependant l'évek de Lozhan a engagé un hérault pour annoncer l'heure, un système peu coûteux mais dont les régulières défaillances sont devenues proverbiales… Le palais du bailli de Lozhan marque le point culminant du quartier. C'est un édifice élégant mais strict et fonctionnel - tout à fait à l'image de son occupante, Yvana Jagg.

L'île Est se nomme Le Thuzy. On y trouve les quartiers populaires et les endroits louches que les mercenaires affectionnent tant. Plus on se dirige vers l'Est - c'est à dire plus on approche du quartier mercenaire - plus Le Thuzy est animé. En effet, tous les tripots, les tavernes et les bordels se situent à proximité du pont du Devin. Cependant c'est dans les recoins les plus calmes, loin des yeux des mercenaires, que se déroulent les activités les plus répréhensibles, heureusement peu nombreuses.

Ce quartier est construit en dehors de la ville proprement dîte, sur le rivage du Golfe. On n'y trouve qu'une moitié de bâtiments en dur, les tentes des troupes de passage occupant - avec les champs d'entraînement - l'autre moitié de l'espace. Parmi les baraquements austères, le seul édifice notable est l'hôpital. Il est capable d'accueillir plus d'une centaine de malade en même temps et, même si les soins y sont rudimentaires, les chances de rétablissement y sont très bonnes. Cette efficacité s'explique par la gestion militaire de cette institution.

C'est le lieutenant Lodun Sarv qui dirige l'hôpital. Ancien soldat, il a perdu une jambe lors d'une de ses premières batailles. Il a ensuite appris la médecine pour rester avec ses compagnons d'arme. Les soins sont gratuits, l'hôpital recevant de nombreux dons de la ville.



Rumeurs de Lozhan

• Les Pirates préparent la prise de la ville. *(faux)*

• De mystérieuses disparitions ont lieu aux alentours du port. La bande de Karlos est montrée du doigt, mais le vandale évoque une créature vivant dans le réseau de tunnels qui s'étend sous la ville. *(qui sait...)*

• Yvana Jagg, malgré son âge avancé, est la maîtresse de Werdan de Serth. *(faux.)*

• Un clown se promène sur les toits de la ville, la nuit. *(vrai, c'est Alek Massin en vadrouille. Voir page 58 : "Suivre Perna")*

• Les clans des montagnes résistent de mieux en mieux aux patrouilles des Lances d'Argents. On dit qu'ils s'arment et préparent un assaut sans précédent. *(partiellement vrai, en fait ils ne préparent pas d'assaut.)*

• Les granbretons vont annexer la ville sous peu. Voyant ce qui s'est passé en Germanie...

Colmert Füder, pas si Clean que ça...

Disparu depuis quelques mois, il manque à beaucoup... Pour différentes raisons...

Ce que tout le monde sait

Colmert Füder est un mécanicien de génie. C'est aussi le héros des enfants de Lozhan. En effet, il utilise ses compétences scientifiques pour faire des jouets qu'il distribue aux enfants ; ce qui lui vaut de toujours se déplacer au milieu d'une ribambelle de gamins sautillants et bavards.

Colmert Füder est un trentenaire bedonnant, affublé d'une imposante tignasse blonde et bouclée qu'il porte généralement attachée. Il vit sur les hauteurs de l'île de la Cité en compagnie de son épouse Perna. Le couple n'a pas d'enfant et s'est résigné à ne pas en avoir après dix ans d'efforts infructueux. C'est ce qui explique, sans doute, le fait que les époux soient si attachés à la marmaille locale.

Perna Füder

Perna Füder n'est plus que l'ombre d'elle-même. Petite femme d'un mètre quarante cinq dont les formes généreuses ont tendance à disparaître et dont les grands yeux noirs sont entourés de lourdes cernes violacées, elle désespère de revoir son mari vivant. Elle continue de fabriquer des jouets dans le laboratoire de son mari, dont elle ne sort que pour voir les enfants du quartier auprès desquels elle trouve le réconfort et l'affection qui lui manque tant.

Perna Füder

FOR 09	**CON 10**	**TAI 07**	**INT 16**	**POU 17**
DEX 16	**APP 11**			

Points de vie : 9

Armure : Aucune

Alliance : +75 /-12

Modificateur aux Dégâts : -1d4

Armes : *Arbalète légère avec perforateur* 28%, dégâts 1d6+2+1d8

Compétences : Art (Conception de vêtement de poupée) 85%, Artisanat (Fabrication de jouets) 97%, Ecouter 57%, Evaluer 48%, Maîtrise Technologique 42%, Marchander 58%, Médecine Rudimentaire 55%, Monde Ancien 2%, Réparer/Concevoir 64%, Sagacité 45%, Scribe 45%, Sentir Goûter 78%

Passions Directrices : Amour (Colmert) 17 ; Amour (enfants) 16 ; Amitié (mutants) 12 ; Mépris (mercenaires) 13

Perna est prête à aider toute personne susceptible de lui ramener son mari - du moment que les enquêteurs ne tombent pas sur certains détails insolites. Elle pourra donner les indications suivantes :

• Colmert aimait se détendre autour d'un verre de vin à la taverne du Bolide, où se retrouvent tous les amis de la mécanique pour parler des derniers gadgets qu'ils ont essayés sur leur véhicule. Elle est située dans la cité, près d'une place qui permet le stationnement des véhicules ouvragés des clients.

• Colmert fréquentait plusieurs marchands étrangers auxquels il vendait une partie de sa production. Il en a vu plusieurs le jour de sa disparition.

Tout sur Colmert !

La Taverne du Bolide : A part des détails sur comment Füder "tunnait" son attelage mécanique et les dernières nouveautés en la matière, les aventuriers n'apprendront rien d'utile à leur enquêtes dans ce temple de la mécanique appliquée...

Les Gosses : Questionner les enfants est une très bonne idée, les époux Füder en sont entourés en permanence et les gosses des rues forment un réseau plutôt efficace. Le problème c'est que les gamins finissent par avouer ne pas avoir vu les évènements euxmême et que leurs histoires - aussi épiques soient-elles - sont bien différentes. Le seul témoin authentique s'appelle **Fraunk "la Passoire"** - il ne faut pas oublier de payer pour obtenir l'information et d'en rajouter pour le voir. Il séjourne dans une cachette, où il réside depuis le passage à tabac que lui a rapporté cet exploit. C'est un garçon de dix ans au visage couvert de taches de rousseur... et de grosses cicatrices. Il ne peut plus marcher et dépend donc de l'aide de ses amis pour survivre. Entre ses dents cassées et ses lèvres boursouflées il racontera son histoire aux personnages avec des talents de conteurs et un grand sens du mélodrame. En voici les grandes lignes :





Fraunk inspectait les ordures à la recherche de choses revendables lorsqu'il entendit des bruits de lutte. Se faufilant parmi les ombres il eut juste le temps de voir Colmert Füder se faire assommer et enfermer dans une grande malle. N'écoutant que son courage, il suivit les ravisseurs dans l'espoir de libérer celui que beaucoup d'enfants considèrent comme leur bienfaiteur. Sur le port, il décida de passer à l'action avant que les malfaiteurs n'embarque leur victime sur un bateau dont la proue représentait une femme brandissant un éclair - il ne le précisera que si on lui pose la question. Malheureusement Fraunk et son lance-pierre ne furent pas de taille et il fut laissé pour mort dans un tas d'ordure.

Les enfants peuvent aussi apprendre aux aventuriers que Füder allait souvent faire des promenades nocturnes et discrètes dans les bois au nord de la ville. Pour ces raisons les enfants des rues se méfient un peu des époux ("mais puisqu'ils font des cadeaux pourquoi ne pas traîner autour d'eux ? Ça n'engage à rien !") et n'ont pas prévenu Perna du témoignage de la Passoire de peur de le mettre dans les ennuis à nouveau.

Le Comptoir de la Guilde d'Espanya : La guilde d'Espanya est l'une des guildes marchandes qui se partagent l'Europe. Son influence s'étend sur tout le sud-ouest. C'est dans son comptoir lozhanais que les personnages trouveront qui étaient les trois interlocuteurs de Füder le jour de sa disparition. Malheureusement, Anhter Komig, Dan Golm et Jak Von Tel n'ont rien à voir avec cette affaire et les informations fournies par la guilde ne mèneront à rien.

Toutefois, Dan Golm en a assez des petits curieux qui viennent enquêter chez lui - les anguilles l'ont déjà fait - et pourrait bien payer quelques gros bras pour rappeler aux personnages qu'il aime être tranquille pour planifier ses activités illégales.

La Capitainerie : Si les joueurs recherchent une barge de transport, ou s'ils disposent des informations fournies par la Passoire, la capitainerie est l'endroit où ils trouveront leur bonheur. Il y avait six barges de transport dans le port, le soir de la disparition de Füder dont La Main Pleine, La Fortune du Capitaine, La Flèche, La Corne d'Abondance ; mais seule La Maîtresse des Tempêtes correspond à la description de Fraunk...

C'est une embarcation rattachée au port de Genève et appartenant à un certain Pierre de Gune. Elle a quitté le port le lendemain de la disparition du savant avec un chargement de lingot de fer. On ne trouve pas d'autre trace de ce bateau dans les registres de la ville. Par contre une recherche similaire à la capitainerie de Vevay révèlerait le passage du même bateau deux jours avant la disparition de Von Skuut...

Fouiller le labo des Füder : Le laboratoire de Colmert Füder est situé sous son domicile. L'entrée officielle est située dans la maison, comme un simple escalier descendant vers une cave. Si les aventuriers veulent en faire une fouille minutieuse, ils devront éloigner Perna qui prétend vouloir préserver l'endroit tel quel en souvenir de son époux. Elle acceptera que les PJs visitent le laboratoire mais ils ne devront toucher à rien (un personnage sagace verra qu'elle cache quelque-chose.). Car le laboratoire est une véritable poupée gigogne, il est truffé de passages secrets imbriqués les uns dans les autres. Le laboratoire en lui-même se compose d'une grande pièce voûtée où se côtoient pièces mécaniques et jouets en tout genre. Les trois quarts de l'espace sont occupés par des poupées, des yo-yo, des voitures miniatures, etc. L'espace restant est réservé à une petite forge permettant de réaliser les pièces détachées pour le véhicule des époux. Le tout constitue un laboratoire de qualité 4 en mécanique. Un jet de chercher réussi permet de découvrir qu'un petit vigneron de bois, juché sur son tonneau, n'est en fait que le mécanisme déclenchant l'ouverture d'une trappe dans le sol.

Une échelle métallique permet de descendre dans un second laboratoire, plus grand et mieux équipé que le précédant. Ici, la technologie est de meilleure qualité (5)et on note la présence de matériel destiné à des travaux sur l'énergie. Sur un grand établi, on peut voir deux objets oblongs pourvus de mâchoires imposantes et d'hélices. Ce sont les prototypes de torpilles que Füder a réalisé pour la ville en collaboration avec les granbretons, qui ont fourni une partie du matériel comme en témoignent quelques appareils à l'esthétique étrange...

Une porte métallique permet de rejoindre le réseau d'égouts de Lozhan l'Ancienne. Un jet de pister permet de voir que deux itinéraires sont régulièrement fréquentés. Ils mènent dans les sous-sols du palais de Jagg et de l'ambassade granbretonne.

Trouvailles Laborantines

Les "mange-coques", comme les a baptisé leur concepteur, sont des torpilles artisanales. Lancés depuis la cale d'un navire spécialement réaménagé, ces engins filent vers leur cible grâce à un petit moteur à ressort et vont déchirer la coque du vaisseau ennemis avec leur système de mâchoire de type "piège à loup3". Les mange-coques se remontent à l'aide d'une clef. **(secret technologique de niveau 3 en mécanique ; pré-requis : Mécanisme à ressort)**

Le perforateur est un carreau d'arbalète munis de trois "dards" à ressort qui se déploient lors de l'impact. L'effet est garanti avec +1d6 de dégâts ! **(secret technologique de niveau 2 en mécanique ; pré-requis : Mécanisme à ressort)**

Un autre mécanisme, déclenché par un levier dissimulé par une pierre factice, permet d'accéder aux petits secrets de Colmert. C'est dans cette pièce dérobée que se trouve le stock d'arbalètes que Füder distribue à quelques clans grotesques des environs. Car le savant est un ami des mutants, mais d'un style un peu particulier ; au lieu de les instruire, il préfère leur donner les moyens de défendre leur territoire contre les mercenaires. Dans ce but il a mis au point un nouveau type de carreaux d'arbalète : le perforateur.

Suivre Perna : Cela peut être intéressant car Perna est suivie par **Alek Massin,** un homme de confiance de Gunand qui veille





sur l'anonymat de son employeur à Lozhan. Massin est un acrobate lorein que Gunand à rencontrer lors de son exil. C'est un spécialiste de l'équilibre et du déguisement doublé d'un assassin hors pair. Il aime s'habiller en arlequin sur échasse pour surveiller la demeure des Füder depuis une placette où il jongle pour "gagner sa croûte"

Massin a repéré les joueurs et il n'aime pas les fouineurs. Il va d'abord tenter de décourager les personnages en louant les services de quelques bandes locales pour leur compliquer la tâche. Voyant ses efforts se solder par des échecs, Massin passera lui-même à l'action. Sa méthode est simple : commettre des meurtres en se faisant passer pour un des PJs, ce qui sera suffisant pour leur mettre la ville à dos.

Battement Cinq : Les Mystérieuses Iles aux Papillons

Ce petit archipel, situé au nord du golfe du Léman, est un sanctuaire pour les lépidoptères. En effet, plusieurs milliers d'espèces de papillons peuplent ce marécage labyrinthique. Mais il semblerait que l'étrange végétation des lieux dissimule des habitants bien plus étranges encore…

Les Papillons Attaquent…

Lorsque les joueurs commencent à patiner, il est temps de mettre en scène l'enlèvement de Téo. Une escouade de guerriers de l'ordre dissout du papillon fondra sur le pont du Lépidos afin de kidnapper l'employeur (unique ?) des personnages. Un combat épique devrait se dérouler sur le navire et peut-être dans les airs (Prenez les caractéristiques d'un Papillon type dans le paragraphe "Renégats" ci-après). Il est toutefois souhaitable que l'opération réussisse et que Téo disparaisse, emporté vers le Nord-Ouest.

Les Iles aux Papillons

Au nord de Neuch' du haut les aventuriers trouveront un marais à la végétation luxuriante et unique où les insectes pullulent : les îles aux papillons. La présences de tant d'insecte reste un mystère, mais le lieu possède des caractéristiques climatiques singulières, propices à la vie insectoïde.

En effet, il fait toujours relativement doux dans le marais, même au plein cœur de l'hiver lorsque le golfe est entièrement gelé. En conséquence, la végétation est plus fournie qu'ailleurs dans la région. Elle possède une teinte bleutée peu commune qui va croissant vers l'intérieur de l'archipel. Il est vraisemblable qu'au centre du marais toutes les plantes aient les feuilles d'un bleu profond. Plus on s'enfonce entre les îlots, plus la végétation devient dense et les fleurs omniprésentes et massives. Ainsi, les plus gros spécimens observés avaient des fleurs de plus de deux mètres de diamètre. La croissance des végétaux est extrêmement rapide dans le centre de l'archipel. On peut voir une plante sortir de terre, atteindre une taille imposante et mourir en quelques dizaines de minutes. Les quelques explorateurs qui sont parvenus jusque là furent terrifiés à l'idée de mourir aussi vite que les plantes et de nombreuses légendes présentent le cœur du marais comme l'âtre de la Mort elle-même…

Les insectes sont généralement plus gros que la moyenne, mais seuls les papillons atteignent parfois quelques mètres d'envergure.

Considérations Tactiques

Adversaires volants : les papillons préfèrent harceler leurs adversaires depuis les airs. Les règles optionnelles sur les attaques de cibles au sol, le combat aérien, les objets lancés, les positions surélevées/inférieures et les tirs vers le haut/bas (p. 100 à 109 *HNE*) seront sans doute utiles pour donner un peu de relief au combat.

Les masques de papillon aiment emporter leurs ennemis dans les airs avant de les laisser se désarticuler sur le sol.

Pour compliquer la tâche des aventuriers, et couvrir leur retraite, les papillons décrocheront la voile du Lépidos et la laisseront tomber sur les joueurs impuissants.

Renégats

Les îles aux papillons abritent, depuis deux ans, une faible population humaine, discrète et fanatique. En effet, suite au bannissement de l'Ordre du Papillon, après la boucherie d'Amsterdam, une partie de la légion fit route vers le sud pour échapper à l'extermination. La découverte des îles par les fuyards fut vécue comme un signe des dieux, un éden pour les porteurs de l'esprit de l'ordre. Ainsi, les renégats papillons s'installèrent et tentèrent de préserver leur Ordre.

En deux ans, une société s'est bâtie sur les vestiges de l'ordre défunt selon les visions de **Davon Spiner**, ancien connétable de la légion, qui a été touché par l'esprit totémique du papillon. Spiner a organisé ses hommes en castes reconnaissables par leur papillon d'adoption. Ainsi, on trouve les Phalènes, chargés de la construction et de la nourriture, les Notodontes, chargés de retrouver les secrets technologiques perdus de l'ordre, les Théclas, qui s'occupent de la confection d'artefacts et du commerce avec les pirates du golfe, les Bombyx, qui se louent comme mercenaires de l'extrême et les Sphinx, qui détiennent le pouvoir politique et religieux. Spiner a aussi planifié l'enlèvement de nombreuses femmes dans de petits villages des alentours. En effet, l'ordre n'étant pas mixte, il a fallu assurer sa continuité hors du système granbreton en y intégrant, même de force, une composante féminine.

Pour l'instant les femmes sont séquestrées dans les sous-sols du temple des papillons et ne servent qu'à la reproduction ; mais Spiner prévoit de donner une vraie place aux femmes de la future génération qui auront reçu une éducation digne de l'ordre. Les enfants





qui sont nés du viol de ces pauvres captives sont éduqués par les sphinx selon les souvenirs de l'éducation qu'ils ont reçu de la Sororité dans les tunnels suintants de Londra.

Renégats

FOR 15 **CON 16** **TAI 09** **INT 11** **POU 07**
DEX 17 **APP 09**

Points de vie : 13

Armure : Cuir et anneaux 1d6+1

Modificateur aux Dégâts : 0

Armes : *Arbalète* 56%, dégâts 2d4+2 ; *Epée courte* 47%, dégâts 1d6+1+MD, PdS 20.

Compétences : Chercher 75%, Déplacement Silencieux 40%, Esquive 67%, Grimper 68%, Lancer 70%, Piloter(Ailes) 80%, Sauter 45%

Le Village

Les papillons sont environ cinq cents et vivent par caste dans de grands baraquements construits en bois bleu du marais. Ces habitations sont assez primitives. D'une vingtaine de mètres de long, dépourvues de fenêtres, elles ressemblent à de grosses chenilles incapables de se mouvoir. L'intérieur se limite à des rangées de paillasses et à un ou plusieurs âtres. Autour des dortoirs, on peut voir des enclos contenant quelques poules et porcs. Mais la principale source de nourriture des granbretons provient des chenilles qui pullulent dans l'archipel et dont certaines sécrètent un mucus très nutritif alors que d'autres ont une chair délicieuse.

On peut voir deux bâtiments en dur dans le village : la forge et le temple. Ils sont fait de briques d'argile turquoise cuites, un matériau facilement sculptable qui permet la profusion d'ornements qu'affectionnent les granbretons. La forge fait aussi office de laboratoire. C'est un parallélépipède de pierre comprenant un étage en surface et trois en sous-sol. C'est ici que sont façonnés tous les objets métalliques de la communauté et c'est sous terre que les Notodontes tentent de mettre au point des batteries miniatures pour les ailes mécaniques qui firent la réputation de l'ordre. Toutefois, le peu de connaissance de ces sorciers ne leur a permis que d'adapter des accumulateurs plus gros et moins autonomes sur les anciens systèmes...

Le temple est le seul édifice qui s'élève un peu au-dessus du sol. Toujours inachevé, il a une forme de pyramide dont seuls deux étages sur les quatre prévus émergent du sol. Le rez-de-chaussée - de vingt mètres de côté - est le siège des cérémonies du Nouvel Ordre. C'est ici que sont réunies toutes les reliques et les trésors de la communauté - bannière de la légion du Bombyx, masques de camarades tombés, butin prélevé à Amsterdam, richesses trouvées dans les îles aux papillons. On y trouve aussi un autel en forme de papillon sur lequel on peut menotter un captif afin de satisfaire les perversions (très variées...) des prêtres et des fidèles. Le premier étage abrite les Sphinx, qui logent provisoirement ensemble en attendant la fin de la construction du temple. Plus tard, Davon Spiner occupera le dernier étage, les autres prêtres le troisième, et le second sera dédier à une partie du trésor et aux archives du groupe. Le sous-sol de la pyramide est une prison obscure ou les femmes de la communauté croupissent dans des cellules justes assez grandes pour leur permettre de s'allonger. Elles ne voient le jour que pour subir les assauts de leurs geôliers sur l'autel et pour accoucher.

Davon Spiner

C'est un quadragénaire robuste au visage rond et ravagé par les tics. Il possède un masque représentant une tête de bombyx ornementée de topazes, de rubis et de fourrure de vison.

Davon Spiner voue une haine inextinguible à Huon et à la Granbretanne. Il considère que la prise d'Amsterdam est un succès total et vit le bannissement de son ordre comme "une défaillance d'un monarque gâteux frustré par deux mille ans de réclusion dans un aquarium vaseux". Cependant Spiner a su profiter de la débâcle d'Amsterdam pour se détacher de l'autorité de Drewmore, son grand connétable, avec lequel il ne dialoguait plus que par assassin interposé.

Peu de temps après son arrivée dans les îles aux papillons, Davon Spiner découvrit le sanctuaire de Syllide et s'entretint avec celle qu'il assimila à la déesse des papillons. Elle lui fit boire un élixir qui le fit communier avec l'esprit de son Ordre et accepta l'installation de sa communauté à condition qu'elle ne sorte pas du territoire qu'elle désigna et chasse les intrus. Elle offrit à Davon une toge de chitine aux reflets verts et or qu'il ne quitte plus et dont il a fait le symbole de son autorité au sein de la communauté.

Davon Spiner

FOR 14 **CON 13** **TAI 12** **INT 19** **POU 20**
DEX 13 **APP 18**

Points de vie : 13

Armure : Chitine Chatoyante 1d10

Alliance : +3/-189

Modificateur aux Dégâts : +1d4



Armes : *Arbalète Lourde* 87%, 2d6+2 ; *Cestus* 78%, dégâts 1d3+2 +MD, PdS 10 ; *Epée Large* 57%, dégâts 1d8+1+MD, PdS 20

Compétences : Art (Intrigue et Complots) 94%, Artisanat (Entretient des ailes) 98%, Baratin 79%, Déplacement Silencieux 56%, Dissimuler Objet 102%, Ecouter 76%, Eloquence 95%, Esquive 78%, Europe 80%, Evaluer 78%, Idiome secret du Papillon 100%, Orientation 95%, Piloter(Ailes) 99%, Potions 67%, Sagacité 93%, Scribe 76%, Se Cacher 49%, Sentir Goûter 68%

Passions Directrices : Haine (Huon) 20 ; Mépris (Grand Connétable) 18 ; Accoutumance (masque) 18 ; Esprit (Ordre) 17 ; Mépris (mutants) 16 ; Mépris (Européens) 15 ; Travers (Mégalomanie) 18 ; Travers (Cérémonies Orgiaques) 16 ; Passe-Temps (Coquetterie) 17.

Le Sanctuaire

Au centre du marais, cerné par des plantes géantes dont la croissance, l'épanouissement et la mort se font en accéléré (un peu comme dans les documentaires), se trouve un puits circulaire d'une cinquantaine de mètre de fond abritant le Sanctuaire. Sept cascades se jettent dans un lac cristallin, d'une vingtaine de mètre de diamètre, au centre de la fosse. Les parois sont constituées d'un matériau semblable à l'améthyste et sculptées de colonnes et de statues évoquant les différents états que traverse un papillon durant son existence, mêlés à des motifs végétaux. L'étrange végétation du marais est omniprésente ainsi que de nombreuses espèces de lépidoptères, pour la plupart de petite taille. Une porte taillée à même le roc, invite les visiteurs à pénétrer dans les ténèbres veloutées qui se situent au-delà.

L'intérieur du sanctuaire se compose de deux parties : la cathédrale et les appartements de Syllide. La cathédrale est une vaste pièce ovale, au plafond s'incurvant jusqu'à une hauteur de vingt mètres environ, éclairée par une douce lueur bleue, émise par des papillons bioluminescents. Au centre de cette titanesque pièce se trouve un piédestal d'une rare finesse sur lequel trône le nid du Monarque Phénix, ce papillon unique et mystérieux, si cher à Syllide. Au fond de la cathédrale, une porte aux dimensions humaines permet d'accéder aux appartements de Syllide. Ils sont composés d'une seule chambre d'apparence spartiate dont les murs croulent sous les rayonnages de manuscrits écrits dans un alphabet inconnu. Le mobilier est constitué d'un grand panier rond rempli de coussins soyeux, qui fait office de lit et d'un bureau de bois bleu sur lequel on peut voir un nécessaire d'écriture et une pile de cubes translucides et ouvragés - ils contiennent des hologrammes de lieux improbables et de gens inconnus…

Syllide, celle qui commande aux Papillons

Syllide est l'unique habitante du Sanctuaire. Echouée sur ce plan il y a deux siècles à la suite des premiers travaux de son peuple sur les voyages inter-dimensionnels, elle put se façonner un asile, grâce à son Monarque Phénix, dont les étranges facultés peuvent altérer la réalité. Ainsi, le banal marais qu'étaient les îles aux papillons prit l'apparence d'un fragment de la terre d'origine de Syllide. Pendant quelques dizaines d'année Syllide parcourut l'Europe afin d'étudier les civilisations de ce monde inconnu. Elle a tout consigné dans les cahiers qui constellent les murs de sa chambre, ce qui constitue - pour qui saurait les déchiffrer - un véritable trésor pour un érudit. Elle a aussi occupé ses années d'exil en décrivant sa civilisation d'origine en langue commune, pour laisser une trace si elle venait à disparaître.

Physiquement, Syllide est semblable a une humaine d'une vingtaine d'année aux formes voluptueuses. Son visage est rond, délicatement parsemé de quelques taches de rousseur et est encadré par de longs cheveux bruns et capricieux. Elle a de grands yeux, d'un troublant vert de jade, qui peuvent être francs ou mystérieux selon son interlocuteur. Dans le sanctuaire, elle est vêtue d'une ample robe multicolore et mouvante qui est constitué d'innombrables papillons vivants et bruissants. Si elle vient à sortir de son repaire, Syllide s'habille comme une aventurière classique.

Syllide ne fait pas confiance à Spiner et en a même plutôt peur. Elle ne connaît pas les activités des granbretons mais sait qu'une folie certaine règne sur leur communauté. Aussi, profite-t-elle de son aura de mystère et du pouvoir qu'elle a sur Spiner pour maintenir les étrangers en lisière de marais et ne jamais aller dans leur village. Si elle venait à connaître les agissements de la communauté, elle tenterait de lutter contre elle par des moyens détournés et par les pouvoirs du Monarque Phénix, sachant que les granbretons n'hésiteront pas à l'anéantir s'ils la savent contre eux.



Syllide

FOR 08 **CON 15** **TAI 08** **INT 19** **POU 20**
DEX 15 **APP 22**

Points de vie : 12

Armure : Aucune

Alliance : +289/-56

Modificateur aux Dégâts : -1d4

Armes : *Rapière* 65%, dégâts 1d6+1+MD, PdS 15

Compétences : Art (Créer de nouvelles espèces de papillons) 100%, Artisanat (utilisation du Monarque) 98%, Baratin 98%, Chercher 78%, Déguisement 95%, Déplacement Silencieux 74%, Dissimuler Objet 97%, Ecouter 76%, Eloquence 46%, Equitation 57%, Esquive 74%, Europe 80%, Grimper 49%, Langue Etrangère (Langue Commune) 84%, Langue Maternelle (Driangélien) 95%, Médecine Rudimentaire 86%, Million de Sphères 4%, Monde Naturel 71%, Natation 63%, Orientation 85%, Piloter (Papillons Géants) 105%, Pister 55%, Sagacité 96%, Sauter 73%, Scribe 99%, Se Cacher 58%

Passions Directrices : Amour (Plan d'Origine) 18 ; Passe-Temps (Exploration) 17 ; Passe-Temps (Ecrire) 14 ; Amitié (Friedvirr Von Skuut) 10.

Le Monarque Phénix

Seul spécimen d'une espèce venue d'ailleurs, le monarque phénix concentre tout l'exotisme de son plan d'origine dans son apparence. D'une envergure de cinquante centimètres, il possède six paires d'ailes rouges, ornementées de motifs jaunes et noirs, ce qui lui vaut son nom. Son corps est massif, couvert d'un duvet rêche. Sa tête n'est qu'un amas d'yeux du même rouge que son corps.

Mais, au-delà de ses caractéristiques physiques, le Monarque Phénix est doté de la faculté de modeler le réel, cela le rend précieux et convoité. De lui-même, il influe aléatoirement et faiblement sur son environnement, mais, correctement utilisé, l'étrange papillon sert de catalyseur aux pouvoirs de "modelage" développé par le peuple de Syllide.

Ainsi, il est possible de travailler le réel comme une sculpture. Toutefois, le processus est très lent et il a fallu deux ans à Syllide pour créer les îles aux papillons. Il faut noter que sans l'influence du papillon sur la réalité modifiée, celle-ci reprend son aspect d'origine, en autant de temps que la première transformation.

= Et les Personnages dans tout ça ? =

Après le spectaculaire enlèvement du jeune Téo Forvin, les personnages devraient se diriger vers les îles aux papillons - le seul endroit où des papillons de taille humaine ont jamais été aperçus. Des contacts parmi les pirates peuvent aussi permettre de connaître l'existence de ces étranges mercenaires ailés. Si les personnages sont versés dans l'art de la navigation, le lespidas leur fournira un moyen de s'y rendre sans encombre - sauf si les pirates du golfe s'en mêlent... Sinon ils devront entreprendre le voyage sans aide.

L'arrivée dans le marais sera paisible. Laisser les personnages se familiariser avec cet environnement atypique et insister sur l'évolution du paysage au fur et à mesure qu'ils s'enfoncent dans l'archipel.

Malheureusement pour les joueurs, les papillons patrouillent beaucoup dans les environs et finiront par surprendre les explorateurs. Vous pouvez faire capturer les aventuriers afin de leur faire découvrir le village des papillons - une petite cérémonie de victoire agrémentée de démonstrations guerrières et de viols pourrait les mettre sous pression avant leur présentation au sanctuaire le lendemain - ou les laisser fuir et découvrir seuls le sanctuaire en affrontant les gardiens chenilles et papillons (les vrais !).

Une fois le sanctuaire atteint, ils retrouveront Téo apparemment sain, sauf et libre. Syllide congédiera Spiner et ses acolytes avant de leur parler de son problème. En effet, le Monarque Phénix a été dérobé, il y a quelques jours. Or, seul Von Skuut et Spiner connaissent l'existence de ce papillon et elle a trouvé un morceau de papier déchiré sur lequel figurent ces quelques mots griffonnés à la hâte par l'érudit : "Machine Tempête V". Elle a donc fait rechercher l'érudit - avec lequel elle a eu de nombreuses discutions philosophiques depuis qu'il a découvert le sanctuaire dix ans auparavant - et n'a pu mettre la main que sur Téo qui lui a expliqué la situation. Elle souhaiterait retrouver son Monarque Phénix intact et elle n'ose pas confier cette mission aux papillons de Spiner qui sont trop brutaux. Aussi est-elle prête à fournir des montures ailées dociles (+40 aux jets de pilotage) aux Pjs et à les récompenser en or ou objets étranges s'ils mènent cette mission à bien. De plus, Téo restera son invité jusqu'au retour du Monarque.

Dernier Battement : Le Temps des Tempêtes

= Piéroine, Portrait d'un Incompris =

Piéroine Gunand est un grand échalas d'un mètre quatre vingt huit pour une soixantaine de kilos. Il possède un visage allongé ornementé d'un nez d'aigle, d'une bouche fine, d'un menton de bonne taille et d'une tignasse blonde qui semble perpétuellement décoiffée. Les yeux de Piéroine Gunand sont d'un bleu turquoise énigmatique et reflètent une grande intelligence.



Au niveau vestimentaire, il affectionne les étoffes chaudes et la couleur verte. En effet, même s'il est né dans les montagnes, Gunand est extrêmement frileux et porte manteau et écharpe toute l'année.

Le chef déchu des Gâtevins a débuté comme archéologue après avoir étudié l'histoire à l'université de Lyon. Pendant deux ans il a sillonné l'Europe à la recherche de vestiges qu'il revendait au plus offrant. Après plusieurs transaction avec des ennemis de la république - la morale de Gunand est très libre - il du fuir le Lyonnois pour éviter les agents de l'Œil. C'est lors de sa fuite qu'il rencontra Oskhar Särh et posa les bases de ce qui allait devenir les Gâtevins.

Mais s'il y a une chose que Piéroine Gunand déteste par-dessus tout c'est perdre la face. La trahison de Särh reste gravée au fer rouge dans son esprit et seule la destruction de tout le vignoble de Vevay pourrait effacer l'affront subit tout en ruinant l'influence des Gâtevins pour longtemps. Il garde aussi une rancune éternelle envers l'Œil contre lequel il prévoit de tourner tous ses efforts une fois sa vengeance contre Oskhar Särh accomplie.

Piéroine

FOR 08	**CON 09**	**TAI 15**	**INT 19**	**POU 14**
DEX 15	**APP 11**			

Points de vie : 12

Armure : aucune

Alliance : +60/-98

Modificateur aux Dégâts : 0

Armes : *Rapière* 30%, dégâts 1d6+1+MD, PdS 15

Compétences : Art (Rancune) 198%, Art(Faire des plans maléfiques) 98%, Artisanat(Donner l'impression de garder la face même dans les pires situations) 138%, Baratin 98%, Chercher 76%, Déguisement 75%, Déplacement Silencieux 65%, Dissimuler Objet 99%, Ecouter 82%, Eloquence 75%, Equitation 60%, Esquive 78%, Europe 92%, Evaluer 76%, Langue Etrangère (Vieux Français, Vieux Germain, Vieil Italien) 64%, Maîtrise Technologique 51%, Marchander 64%, Monde Ancien 38%, Monde Naturel 42%, Navigation 50%, Orientation 46%, Potions 53%, Réparer/Concevoir 60%, Sagacité 80%, Scribe 93%, Se Cacher 99%

Passions Directrices : Haine (Œil) 19 ; Haine (Oskhar Särh) 19 ; Folie (Egocentrisme) 16 ; Passe-Temps (Culture) 15

La Machine

Le projet de Piéroine Gunand a pris forme sur La Maîtresse des Tempêtes. C'est un générateur de distorsions climatiques, une machine qui va permettre la destruction par la grêle de toute la vigne des environs de Vevay et causer de nombreux dégâts dans la région, la laissant exsangue.

La Maîtresse des Tempêtes

Cette barge de transport sert de base mobile à Gunand et ses hommes. C'est un vieux navire acheté par Gunand à G'nev, il y a un an de cela, sous le nom de Pierre de Gune - honnête marchand récemment répertorié à la guilde d'Espanya. Depuis, la Maîtresse des Tempêtes a beaucoup changé. La coque a été renforcée et repeinte en vert sombre, un laboratoire (5 : mécanique et énergétique) a été aménagés dans la cale et, depuis peu, le générateur de distorsions climatique occupe la poupe - sur et sous le pont. La

La Maîtresse des Tempêtes

Type de coque : barge de transport

Points de structure : 150

Longueur : 30m

Largeur : 10m

Franc bord : 3m

Tirant d'eau : 4m

Equipage : 3 marins et 12 guerriers.

Autonomie : 2 mois

Armement : Générateur de distorsions climatiques.

Générateur de Distorsions Climatiques (5)

Discipline : Mécanique, Energétique

Pré-requis : Mégaphone, générateur

C'est un engin capable de provoquer des anomalies climatiques, telles que tempêtes et refroidissements, par amplification de micro-souffles d'air aléatoires. L'engin se présente en deux parties : Le réceptacle et l'amplificateur.

Le réceptacle se présente comme une grappe de bulles de verre enchâssée sur un massif châssis d'acier. Le verre est tapissé de petites hélices d'airain, chargée de capter les battements d'aile du papillon prisonnier et de les transmettre par un inextricable réseau de câbles et de tuyaux vers l'amplificateur. Une console garnie de leviers permet de régler la sensibilité de l'appareil.

L'amplificateur ressemble à un mat d'acier soutenant plusieurs dizaines de trompes et autres pavillons tournés dans toutes les directions et alimentés en air par de sombres tuyaux flexibles reliés au fût principal placé au pied du mat. Ce fût recueille l'air agité du réceptacle et permet de le charger en électricité grâce aux électrodes dont il est percé. Un système de vannes à volant permet de changé l'intensité des perturbations engendrées;



Maîtresse des Tempêtes fait rarement escale dans les ports et préfère les criques isolées du golfe. Gunand se ravitaille ainsi plus discrètement et sa trace est plus difficile à suivre.

Panique à Vevay

Si les personnages reviennent à Vevay, ils trouveront la bourgade dans un état d'agitation avancée. En effet, des affiches dénonçant les méfaits de Diter Wyrek ont été placardées dans toute la ville et les vignerons, comme les simples habitants, demandent des explications... De plus ces affiches annoncent la venue du "Châtiment Divin qui va annihiler cette Sodome Viticole", ce qui rend une partie de la population nerveuse, provocant ainsi quelques rares scènes d'exil et de pillage. Aussi, laissez baigner quelque temps les héros dans cette ambiance électrique avant d'ouvrir les portes de l'enfer sur le golfe...

Dans l'Œil du Cyclone

La journée est chaude, aucun nuage ne marque l'azur du ciel, la fin du mois s'annonce magnifique ; pourtant, un œil aguerri pourra remarquer d'étrange perturbation à la surface du golfe. Bientôt, une brume tourbillonnante va se lever en s'intensifiant jusqu'à devenir une tornade visible de tout le golfe. Le vortex va ensuite se diriger droit sur Vevay alors que l'orage va toucher la totalité des villes du golfe.

Maintenant, aux personnages d'enfourcher leurs montures ailées et de mettre fin au cataclysme.

Ride the Lightning !

Braver la tempête à dos de papillon ne sera pas une mince affaire. Heureusement les papillons prêtés par Syllide sont d'une exceptionnelle robustesse et peuvent lutter contre des vents violents. Il y a deux moyens d'atteindre l'œil du cyclone, en rase motte ou en haute altitude. Tenter de traverser le cône de furie éolienne relève du suicide pur et simple.

La voie haute consiste à traverser les cumulo-nimbus massés autour du vortex pour plonger en piquer dans la zone de calme. Voici quelques événements qui permettront de rendre ce voyage moins agréable :

• La monture d'un personnage est touchée par la foudre et perd une aile. Miraculeusement indemne (1d4 points de dégâts !), l'aventurier pourra tenter de s'accrocher aux pattes d'une autre monture ou ses compagnons devront manœuvrer pour lui éviter un plongeon fatal. Qu'il est dur de vivre couvert de métal...

• L'intérieur de la couche de nuage regorge de cristaux de givres. Outre le froid intense, la traversée d'une zone particulièrement chargée en grêlons peut occasionner 1d6 points de dégât.

• Aux abords du vortex, les personnages peuvent être heurtés par des poissons étonnés par leurs facultés de vol. Un test de dextérité peut s'avérer utile.

La voie basse évite les mauvaises chutes et fera découvrir aux aventuriers la joie du vol au-dessus des eaux déchaînées.

• Une vague se dresse sur la trajectoire du personnage. Une manœuvre rapide peut éviter la collision, sinon c'est le plongeon avec 1d3 points de dégâts en prime...

• La monture du personnage est projetée vers le haut par une violente bourrasque. Un jet de pilotage permet de se stabiliser et de revenir au-dessus des flots. Sinon, le personnage perd le contrôle.

La Chasse au Papillon

Une fois les dangers de la tempêtes surmontés, les aventuriers attendront une zone de calme occupée par la Maîtresse des Tempêtes. L'équipage s'est attaché pour éviter d'être projeté dans le vortex suite à une aspiration incontrôlée. Piéroine Gunand et Colmert Füder sont en train de surveiller l'amplificateur. Friedvirr Von Skuut est dans la cale auprès du réceptacle. Une quinzaine d'hommes de main de Gunand (prendre les caractéristiques des marins combattants p. 187 *HNE*) sert d'équipage au navire et veille sur les "collaborateurs" de leur patron. Lorsque les Pjs abordent, quatre d'entre eux sont sur le pont près de Füder ; les autres sont à l'abri dans la cale avec l'érudit.

Considérations Tactiques

L'aspiration menace toutes les personnes présente sur le pont. A chaque round, lancer 1D6, sur un 1 la tempête emporte les individus non arrimés. Un jet de FOR contre une force de 4D6 permet de se cramponner à un élément du navire et de passer le round les pieds en l'air.

L'ancre de la Maîtresse des Tempêtes s'est prise dans la tourmente et virevolte au-dessus du navire tel un improbable cerf-volant. Un personnage aspiré pourra tenter un jet de chance et/ou de grimper pour se cramponner à la chaîne et se " hisser " vers le pont.

Dès que Gunand voit que la situation tourne à son désavantage, il tentera de fuir en dérobant la monture d'un des personnages. S'il s'échappe, il gardera les Pjs en mémoire et reviendra accomplir sa vengeance tôt ou tard ; à n'importe quel prix !

Epilogue : Le Calme après la Tempête

Si les personnages agissent suffisamment rapidement, les coteaux vevois échapperont à la destruction, la Fête des Vignerons aura bien lieu après les vendanges et ils seront les invités d'honneurs. Toute la ville se saoulera à leur santé... Sauf Dyrek et

les Gâtevins qui seront mis au pilori et serviront d'urinoir aux villageois éméchés pendant les festivités. La vengeance de Gunand aura quand même partiellement réussie. Vintz Mermaan sera élu meilleur vigneron de l'année et présidera le Conseil. Sa première mesure sera de décorer les aventuriers de la grappe d'argent, une distinction de grand honneur. Ils pourront rester en ville aussi longtemps qu'il leur plaira et seront logés, nourris et abreuvés aux frais du Conseil.

Friedvirr Von Skuut saura se montrer généreux et fera preuve d'une reconnaissance courtoise mais distante, sa sociopathie étant ce qu'elle est. Téo, par contre pourra devenir un ami des personnages s'ils se sont bien comportés avec lui. Ils pourront toujours compter sur son aide s'ils sont dans la région et dans les ennuis.

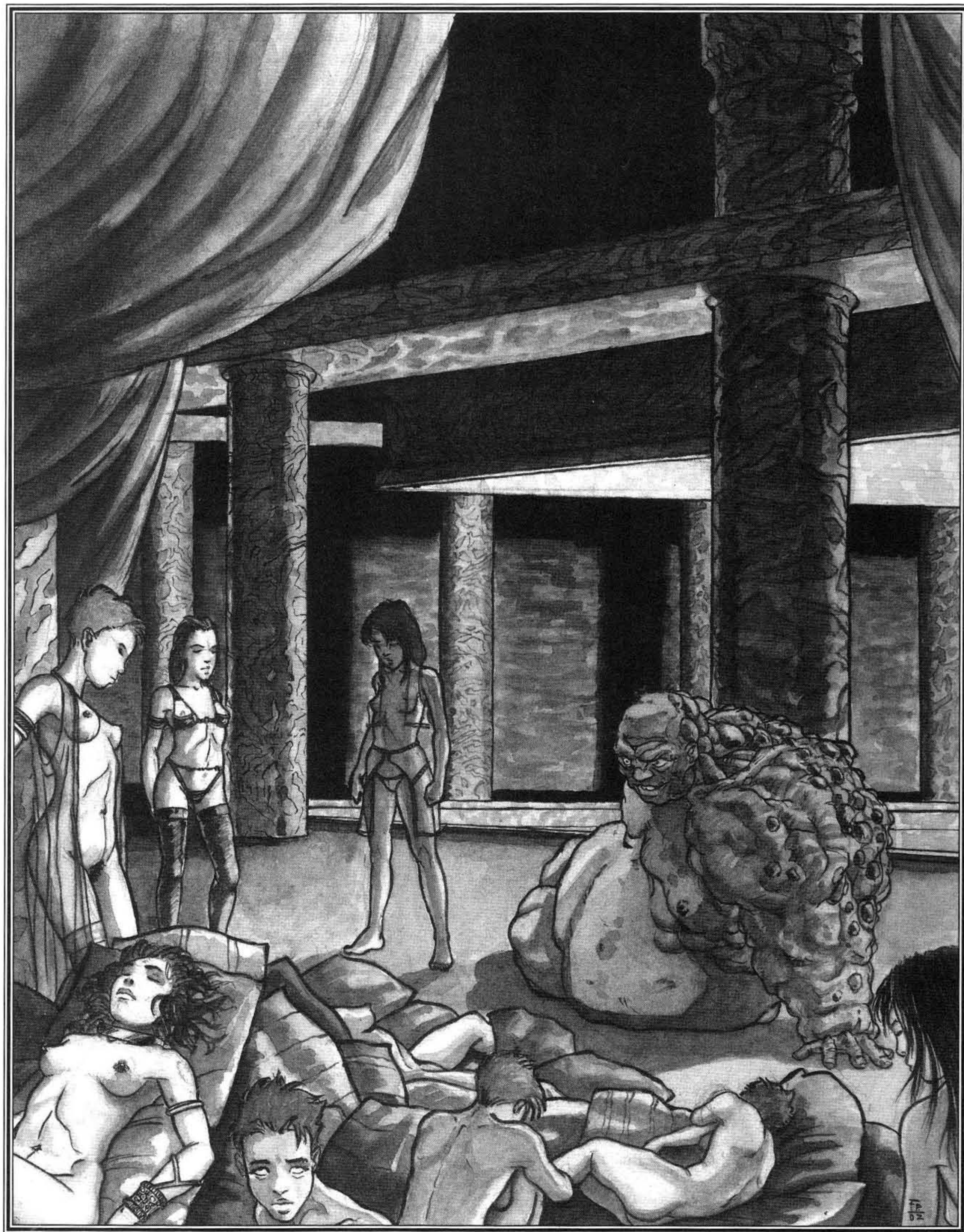
Si les personnages ramènent le Monarque Phénix intact à Syllide, la voyageuse dimensionnelle les récompensera comme convenu. Elle leur confiera éventuellement une mission d'observation des granbretons, puis leur demandera de l'aider à les chasser et à libérer leurs esclaves. Si le monarque phénix est détruit, Syllide laissera les marais reprendre leur forme d'origine - cela prendra deux ans - et reprendra sa vie d'exploratrice en mettant le cap vers la légendaire Afrika...

Les Füder reprendront leur vie normale, avec tous les tiroirs qu'elle comprend. Si les Pjs ont éventé les liens des époux avec les granbretons, ils auront des problèmes avec les autorités de Lozhan et les granbretons qui n'apprécient pas les fouineurs. Désormais les personnages n'auront pas le droit à l'erreur dans cette ville et le moindre faux pas les conduira dans une geôle ou en esclavage à Londra... Si les aventuriers dénoncent les Füder comme amis des mutants, ils seront récompensés par les autorités et pourront se mettre au service de l'Empire comme taupe ou légionnaire du vautour. Les époux tenteront de rejoindre leurs alliés mutants dans les montagnes. L'histoire ne dit pas s'ils y parviennent.

Si la machine n'est pas détruite lors de l'assaut final, les anguilles seront prêts à offrir des sommes colossales aux personnages pour la récupérer. Si les joueurs refusent, les granbretons tenteront de la récupérer par la force. Si la machine est détruite, il devrait subsister les notes de Gunand qui feront l'objet des mêmes convoitises... Si les hommes de Huon récupèrent des informations suffisamment précises sur la machine, la vie de Syllide sera en grand péril (Si le Monarque Phénix est intact et en sa possession. S'il est détruit, les serpents ou les furets trouveront bien un substitut...).

Quoi qu'il en soit, nos héros reprendront la route avec la certitude que leurs aventures - bénéfiques ou maléfiques - seront contées lors des longues soirées d'hivers pendant bien des années...





Le Chevalier Boursouflé

Le Chevalier Boursouflé




Introduction

Ce scénario convient à un groupe de 4 à 6 aventuriers moyennement expérimentés. L'un d'eux au moins devrait être à l'aise avec les armes et être bien armuré. Tous auront à se montrer astucieux et habiles avec les ressorts classiques de l'enquête et de l'intrusion, qui seront de meilleurs atouts que la force brute.

La structure non linéaire de l'aventure la destine à être dirigée par un Maître de Jeu ayant déjà une solide expérience de la maîtrise et du monde. Il devra en outre être capable d'improviser à partir des notes présentées ici, seules les situations les plus évidentes étant couvertes.

En règle générale, toute idée ingénieuse des joueurs devrait être récompensée, même si elle n'est pas couverte par les éléments présentés ci-après. Le MJ doit se sentir prêt à improviser de multiples anecdotes en milieu urbain.

Accroches

Les PJs sont embauchés par un aristocrate pour enquêter sur la contamination de son épouse et de son fils par un germe meurtrier. Il soupçonne une épidémie criminelle et souhaite obtenir vengeance.

Les PJs sont mandatés par un officier soupçonneux des Chevaliers Génétiques pour enquêter sur des morts mystérieuses que son Ordre semble étouffer et minimiser.

Les PJs porteurs de masque du Ténébreux Empire sont envoyés enquêter sur ce qui pourrait être une intéressante arme biologique et dont il faudrait assurer l'empire de son exclusivité.

L'administration de la ville de Zinbruck est débordée. L'épidémie ne facilite pas l'arrestation des criminels qui en profitent pour commettre des assassinats.

La Tragédie Passée

Il y a environ cent cinquante ans, une étrange épidémie s'était répandue sur la cité de Zinbruck. Les personnes atteintes développaient des malformations, des protubérances et des souffrances atroces qui les plongeaient dans une folie meurtrière et suicidaire.

Un détachement de Chevaliers Génétiques vint remettre de l'ordre dans la ville, soupçonnant à raison que l'épidémie fut une vague spontanée et inexplicable de mutations, ainsi que le confirmèrent leurs instruments.

Ne pouvant circonscrire l'épidémie et quelques foyers commençant à faire leur apparition dans la région avoisinante, des résolutions drastiques furent prises. La moitié de Zinbruck fut brûlée, maisons, biens et habitants compris, dans l'un des massacres les plus effroyables jamais consigné dans les livres otrichiens post-moderne.

Bien sûr, jamais les causes de l'épidémie ne furent officiellement élucidées. L'ordre des Chevaliers Génétiques nia la disparition d'une de ses équipes d'enquêteurs dépêchés dans le Tyroll, mais l'épidémie cessa aussi mystérieusement qu'elle avait commencé.

La Chose-Monstre du Tyroll

Dans un laboratoire biologique souterrain du Tyroll, un vieux biologiste poursuivait le rêve chimérique de la création de la créature parfaite.

On ignore s'il est mort satisfait de son œuvre mais la postérité devait se rappeler de l'héritage laissé derrière lui : un organisme doté d'une immense faculté d'adaptation et de survie, qui se développait au contact de la chaleur et se reproduisait par mitose.

Capable d'infecter les autres organismes, à l'insu de son créateur, la chose s'était développée et avait essaimé ses clones en dehors du laboratoire une fois livrée à elle-même. Si la plupart de ses suppôts furent détruits par les Chevaliers Génétiques qui nettoyèrent vaillamment la région, la créature originelle livra une farouche résistance



et emporta dans son agonie les Chevaliers venus la combattre. Coincé dans l'éboulement du laboratoire souterrain, l'un des suppôts survécut et se mit en sommeil jusqu'à ce qu'il soit réveillé par la chaleur corporelle d'un autre organisme.

C'est ce qui se produisit finalement quelques cent cinquante ans plus tard.

Le Sorcier et le Fils Désargenté

Ernst von Glink était un biologiste passionné et spécialisé dans l'étude des mutations issu d'une noble famille désargentée.

Il se promenait souvent, à la recherche de nouveaux spécimens à étudier, et survivait grâce au mécénat de Whillem von Maugür, un très riche bourgeois affligé de ne pas être né noble et qui entretenait des relations jalousie/haine envers son "protégé".

Enst von Glink avait un fils du nom de Franz, un chevalier qui avait été très grièvement blessé au cours d'une guerre, au point qu'il avait perdu le goût de vivre en même temps que ses deux bras. Touché par le désespoir de son fils, Ernst avait orienté une partie de ses recherches biologiques sur le thème médical, espérant un jour découvrir le moyen de greffer des bras à son fils affligé.



Lors de l'une de ses sorties, il découvrit dans un éboulement un organisme inconnu. Le croyant tout d'abord mort, il l'emporta dans son laboratoire et l'étudia. Ranimé par la chaleur du biologiste, la chose recommença à se développer.

Très rapidement, Ernst von Glink découvrit les capacités régénératives de la créature et les étudia dans l'espoir de soigner son fils. En moins d'une demi-douzaine d'années, le sérum qu'il avait extrait de la créature qu'il maintenait à une taille raisonnable permettait à des animaux énucléés par ses soins de retrouver des yeux en quelques semaines.

Il demanda une augmentation de budget à son mécène, qui consentit également à fournir des cobayes humains, tant il préssentait le profit potentiel d'une telle découverte. Whillem von Maugür ordonna à ses hommes de main de livrer à Ernst tout le matériel humain dont il avait besoin. Ainsi commencèrent les premières disparitions inexpliquées et vite étouffées grâce à l'influence de von Maugür dans la ville.

La mise au point du sérum fut difficile mais ne prit pas plus d'une année. Le dernier cobaye fut un mendiant mutilé qui retrouva ses deux jambes (amputées sans cérémonie par les sbires de von Maugür) grâce au sérum miraculeux.

Il parvint à s'échapper du laboratoire et on ne devait plus jamais entendre parler de lui, malgré la crainte de von Maugür que ne soit révélées les importantes découvertes de son sorcier.

Le Mécène sans Scrupule

Bien sûr, Ernst von Glink inocula immédiatement le sérum à son fils, lui permettant ainsi de commencer sa lente réhabilitation sociale. En parallèle, von Maugür commença à démarcher une clientèle potentielle pour son produit miracle.

Des effets secondaires vinrent bientôt compliquer la situation, car la physionomie du fiston commençait à changer. Ernst replongea de plus belle dans l'étude de son sérum et en retarda les premières livraisons commerciales, à la grande colère de son mécène. Il n'osa cependant pas lui en avouer les raisons, préférant inventer des complications d'ordre technique.

Mais von Maugür eut peur d'être doublé par le sorcier et fit pression sur lui. Ernst von Glink s'obstina et travailla avec acharnement pour trouver une solution aux difformités croissantes de Franz qui commençait à perdre la raison, lui injectant dérivés sur dérivés, sans amélioration.

Whillem von Maugür en eut assez d'attendre, soupçonnant son sorcier de chercher à vendre à meilleur prix son produit à la concurrence. Il envoya ses hommes de main corriger le sorcier récalcitrant et s'emparer de ses recherches.

Tout se passa très mal : le sorcier fut accidentellement tué, et pour masquer le crime, le laboratoire fut incendié et la créature s'échappa de son bocal. Franz von Glink parvint également à échapper à la tuerie et disparut dans les égouts de Zinbruck. La



créature, elle, attirée par son instinct vers son lieu de naissance, retourna dans sa caverne du Tyroll, non sans avoir essaimé quelques suppôts derrière elle.

Franz von Glink chercha bien sûr à venger le meurtre de son père, même si sa dégénérescence intellectuelle ne lui laissait plus qu'une compréhension limitée des événements.

Il quitta les égouts pour assassiner von Maugür, mais sa tentative se solda par un semi-échec, et il fut laissé pour mort dans un égout, son apparence tellement horrible que nul ne fit de rapprochement entre l'agresseur du riche marchand et le fils du sorcier assassiné.

Mais tandis que von Glink s'en retournait dans les égouts lécher ses plaies, sauvé par ses capacités surnaturelles de régénération, Maugür était agonisant et ordonna, par ignorance et suite à un fol espoir, à son médecin personnel que lui soit inoculé le sérum volé. Cela lui sauva la vie, mais les semaines qui suivirent virent sa lente dégradation physique.

Toutefois, le sérum dans sa dernière forme distillée par von Glink était moins nocif pour l'esprit et la santé mentale du patient.

Sa lente transformation physique n'échappa donc pas à Whillem von Maugür qui dut progressivement renoncer à occuper le devant de la scène commerciale et renoncer aux bacchanales dépravées auxquelles il était habitué à se livrer.

S'il demeurait riche et influent, il agissait maintenant en retrait par l'intermédiaire de coursiers, d'agents et de serviteurs.

Il se réfugia dans les caves de sa majestueuse villa, qu'il prit soin de faire agrandir pour dissimuler sa monstruosité croissante.

Pour meubler sa solitude, il fit injecter le même sérum à des filles de rues qu'il garde depuis prisonnières dans ses caves. Aux côtés d'autres créatures monstrueuses, il se sent lui-même moins monstrueux, mais ce n'est qu'une apparence. En lui-même, von Maugür est malgré tout profondément blessé, et la folie latente qui frappe Franz menace de l'atteindre à son tour.

Et le Mendiant Echappé ?

Egalement réfugié dans les égouts, les mendiants qui l'ont côtoyé ont été contaminés par contacts physique et commencent tous déjà leur lente transformation en choses boursouflées et monstrueuses. Ils se sont réunis en une sorte de société secrète dans les égouts de Zinbruck et dispensent un règne de terreur : presque tous les mendiants de la ville ont été contaminés et sont à des stades différents de mutation, les plus bénignes passant facilement pour de la lèpre ou d'autres maladies similaires.

L'un des suppôts libérés lors de l'incendie de la maison des von Glink a même survécu et s'est installé dans les égouts, où les mendiants lui vouent un véritable culte.

Le suppôt peut ainsi se développer librement, avec tout le matériel génétique approprié pour se multiplier librement, tandis que Karfenn, le mendiant échappé des laboratoires de von Glink, a juré de se venger du bourreau qui lui a fait couper les deux jambes en détruisant son empire financier.

Les Premiers Indices

Il s'agit d'une phase de collecte d'informations ouverte qui nécessitera de la part du MJ une bonne part d'improvisation, même si de nombreux éléments sont donnés ou suggérés ci-après. A lui de voir à quel rythme il souhaite dévoiler ces indices aux joueurs, ainsi que de faire un tri parmi les pistes qui lui semblent les plus intéressantes en termes de rythme et selon l'intérêt des ses joueurs.

Approche Linéaire du Scénario

Voici l'enchaînement que nous préconisons pour des maîtres de jeu peu expérimentés, ou qui auraient simplement besoin d'une petite dose de linéarité s'ils ne sont pas à l'aise avec une impro en bonne et due forme.

Tout d'abord, le MJ peut choisir d'aiguiller les aventuriers sur la piste des Eclopés Déliquescents, ce qui déboucherait ensuite sur les activités de von Maugür aux fins fonds de son Palais Boursouflé. De là, un passage par le Laboratoire Calciné devrait enfin les mener à la Chose-Monstre du Tyroll et à la résolution complète du mystère.

Dans ce cadre, les Chevaliers Génétiques et Franz von Glink sont alors à réserver pour des interventions ponctuelles et mystérieuses. Ainsi, von Glink pourrait intervenir pour aider les aventuriers s'ils cherchent à prendre d'assaut ou sont surpris en train de fureter dans le Palais Boursouflé. Il peut à cette occasion les mettre sur la piste du Laboratoire Calciné, en s'y réfugiant après avoir été blessé, par exemple, ou en les y conduisant au cours d'un accès de lucidité.

Les Chevaliers Génétiques peuvent apparaître en tant qu'enquêteurs privés tout au long de l'aventure (refusant toute collaboration directe avec les joueurs), et survenir à des moments décisifs où le MJ estime que les forces seules des aventuriers ne suffisent pas : en cas de combat dans le Temple Déliquescents et/ou lors d'une confrontation finale contre la Chose-Monstre du Tyroll, par exemple.

Les Cadavres ne parlent pas... ou presque !

En examinant les corps bleuis conservés sous des draps dans une cave sèche et froide de la ville, ou en s'entretenant avec les autorités officielles, on peut apprendre quelques détails qui ont échappé à la perspicacité des autorités (jet en Médecine Rudimentaire requis pour noter les différentes formes de mise à mort, jet en Sagacité pour percevoir la différence fondamentale des mobiles). Il y a manifestement quatre "familles" de défunts.

La première regroupe les cadavres tragiquement mutés et horriblement mutilés, que l'on retrouve dans les ruisseaux, les décharges ou en périphérie de la ville. Ce sont les vestiges sanglants des perversités de von Maugür, et ils paraissent imputables à un pervers particulièrement abominable.

La seconde regroupe des hommes de main de von Maugür. Leurs corps sont très peu mutés et assassinés proprement. C'est là l'œuvre

Synoptique de l'Enquête

Morgue de Zinbruck

Archives de Zinbruck

Cadavre d'un des Agresseurs

(Eclopé Déliquescent)

TEMOINS

Communauté mendiante

Riverains

(Blason des Von Glink)

Flagrant Délit !

(Deux sbires de Von Maugür)

TEMPLE DE LA DELIQUESCENCE

(Témoignage de Karfenn ou des Eclopés Déliquescents)

PALAIS BOURSOUFLÉ

(Témoignages de Von Maugür ou de Hemlein)

(Intervention possible)

CHEVALIERS GENETIQUES

LABORATOIRE CALCINÉ

Fragments 6 et 7

(Intervention possible)

FRANZ VON GLINK

Fragments 3 et 8

(Témoignage de Franz Von Glink)

LA FALAISE D'ONOSAZ

(Intervention possible)



de Franz von Glink qui cherche à se venger de von Maugür et à l'approcher suffisamment pour l'abattre enfin. Ces morts semblent le fruit d'un assassin froid et méthodique, expert en maniement des armes.

Il y a aussi les corps lourdement mutés des proches, des principaux collaborateurs, clients et fournisseurs de von Maugür. Ce sont les victimes des sbires de Karfenn, en guerre contre les intérêts de von Maugür. Ces morts semblent attribuables à un ou plusieurs assassins amateurs sachant à peine tenir leurs armes émoussées.

Enfin, il y a les cadavres lourdement mutés mais calcinés des Eclopés Déliquescents que les Chevaliers Génétiques ont capturé, questionné puis brûlé vifs. Il est impossible d'identifier ceux-ci mais leur mise à mort est certainement l'œuvre d'un ou plusieurs fanatiques.

Bien sûr, tous les corps n'ont pas été identifiés, et il peut être assez difficile de lier certains décès aux activités de von Maugür. Des jets d'Idée, de Médecine Rudimentaire, de Sagacité et même d'armes peuvent être commandés par le MJ pour révéler tout ou partie des indices ci-dessus.

Poursuivre l'Aventure

Si les aventuriers ont bien négocié cette phase, ils devraient comprendre qu'il y a plusieurs protagonistes aux mobiles différents dans cette série mystérieuse de meurtre. C'est un peu pour cela que l'enquête officielle patine. Grâce à cette information, ils comprendront peut-être plus facilement que de vulgaires meurtriers, des factions comme les Chevaliers Génétiques ou Franz von Glink peuvent devenir des alliés fiables.

Les Archives de Zinbruck

On peut y retrouver des textes relatant l'étrange épidémie qui a eu lieu à Zinbruck il y a quelques 150 ans. Le MJ est invité à se reporter au paragraphe intitulé “La Tragédie Passée” pour mettre les aventuriers sur la piste des Chevaliers Génétiques. Ils pourront en effet noter des similitudes entre les gigantesques bûchers datant de la tragédie et les cadavres calcinés récemment découverts.

Il est également mentionné que l'épidémie cessa peu de temps après une mystérieuse expédition de l'ordre de Chevalerie dans le Tyroll, mais une enquête ultérieure sur ce point n'attire que des démentis : personne n'a jamais consigné une telle mission dans les livres de l'ordre et personne n'en a donc vraiment connaissance, du moins au niveau exécutif.

Poursuivre l'Aventure

Cette étape débouche sur une sorte d'impasse ne permettant pas aux aventuriers de l'exploiter. Toutefois, elle permet d'ajouter un cachet mystérieux aux agissements des Chevaliers Génétiques si les aventuriers remarquent leur discret manège.

Avez-vous vu ce Cadavre ?

Sur les lieux d'un crime perpétré par les Eclopés Déliquescents, un jet réussi en Pister permet de remarquer des tâches de sang qui quittent la scène jusqu'à un squat à l'abandon, portes et fenêtres béantes, toiture effondrée. En y pénétrant et en fouillant parmi les décombres, il est possible de découvrir le cadavre de l'un des agresseurs, blessé à mort par l'un des gardes du corps de leur cible lors de l'attentat perpétré sur l'une des proches relations de von Maugür. Il s'agit visiblement d'un mendiant, et s'il est défroqué, son corps présente de multiples difformité ainsi que des tentacules irréguliers qui commencent à pointer sous les chairs. Son seul autre signe distinctif est une broche de fer blanc symbolisant un œil fendu dont les cils sont d'épais et courts tentacules. Ce précieux indice peut être très utile pour remonter jusqu'à la secte des Eclopés Déliquescents.

Concernant les difformités du mendiant, tout sorcier biologiste (c'est-à-dire possédant au moins un Secret Technologique ayant trait à la Biologie, et en particulier Mutation) notera que même s'il est mort, le corps est habité par un parasite tentaculaire.

Le mieux à faire est encore de brûler la dépouille mais un aventurier particulièrement curieux ou épris de bizzareries peu ragoûtantes voudra peut-être conserver l'organisme (et son hôte qui ne tardera pas à vraiment devenir déliquescent !) pour l'étudier en détail.

Poursuivre l'Aventure

Il s'agit peut-être de l'indice le plus important car grâce au cadavre retrouvé dans le taudis en ruine, les aventuriers peuvent remonter, avec un minimum d'efforts et d'enquêtes dans les milieux de la mendicité, jusqu'au Temple Déliquescent.

A la Recherche de Témoins

Plusieurs personnes pourraient témoigner de ce qu'elles ont vu ou entendu. L'idée générale est qu'elles sont effrayées et ne souhaitent pas trop attirer l'attention sur elles, c'est pourquoi elles n'ont pas répondu aux appels à la coopération lancés par les autorités.

Les Mendiants

Tous n'adhèrent pas aux Temple de la Déliquescence. Ils savent toutefois que des groupes de mendiants font pression sur les “indépendants” pour qu'ils les rejoignent. Pour la plupart, ils sont difformes, mutilés ou affectés par une sorte de lèpre, autant que leur apparence permette d'en juger. Ils sont connus pour avoir tendu des embuscades en certains endroits de la ville où sont par la suite venues enquêter les autorités.

La plupart des mendiants garderont le silence de peur de représailles ou rejet de l'autorité. Il n'est pas venu à leur connaissance que les victimes des Eclopés Déliquescents sont des relations de von Maugür ni qu'elles sont affreusement mutées. Ils savent tout simplement que des crimes crapuleux sont commis par d'autres mendiants, mais des crimes, il y en a tous les jours alors pourquoi se soucier de ceux-là plus que d'autres ? Il est probable qu'un ou plusieurs mendiants aient été témoins de tels assassinats, mais ils ne s'en sont pas vantés et leur arracher de telles informations nécessitera beaucoup de perspicacité de la part des aventuriers. Des jets de Baratin, Sagacité ou de généreux pourboires peuvent aider les aventuriers dans leur quête d'information si elle est opérée dans les environs immédiats des crimes



des Eclopés Déliquescents. De même, la majorité des mendiants de Zinbruck savent aujourd'hui reconnaître le symbole de la secte des Eclopés Déliquescents. Une poignée de pièces les guériront subitement de toute forme d'amnésie relative à la broche en fer blanc trouvée sur le cadavre du mendiant de la section précédente.

Les Riverains

Dans les quartiers pauvres ou populaires où peuvent traîner les sbires de von Maugür, que ce soit pour leur plaisir personnel ou pour chercher des victimes fraîches pour leur maître, il est possible de recueillir quelques témoignages concernant un monstre déguisé en chevalier, qui s'en prend parfois à des hommes d'armes, les abattant en combat singulier, principalement de nuit.

Ce sont les seuls témoignages qu'il est facile de recueillir, et qui désignent Franz von Glink comme principal suspect de toute la série de meurtres horribles, mais les descriptions fantaisistes et contradictoires qui sont faites du Chevalier Boursouflé, comme on l'appelle également, tendent à décrédibiliser ces témoignages.

Des jets de Charisme, Eloquence, Baratin ou la promesse d'une récompense aident facilement à recueillir de telles informations auprès des habitants des maisons délimitant les rues sombres où ont eu lieu les crimes de Franz von Glink.

Un jet d'Art (Armoiries) ou similaire permet de mener des recherches (dans les livres d'histoire de la cité) sur le blason que porte le Chevalier Boursouflé sur son surcot sali et déchiré, ce qui permet d'orienter les recherches vers une noble famille de Zinbruck, les von Glink, déchus de leurs terres et de leur fortune il y a plus d'une génération. Malheureusement, leur demeure a été détruite dans un incendie il y a quelques mois.

Poursuivre l'Aventure

Selon la manière dont les aventuriers auront négocié cette étape, ils pourront en ressortir soit avec la conviction que les mendiants sont les meurtriers sanguinaires de l'histoire, soit avec celle que tout n'est que l'œuvre d'un assassin isolé, soit avec ces deux convictions contradictoires en même temps, ce qui est plus intéressant et laisse finalement supposer qu'il y a là plus de factions qu'on aurait pu le croire au premier abord.

S'ils ont exploré avec succès la piste des armoiries du Chevalier Boursouflé, les aventuriers accéderont assez facilement au Laboratoire Calciné de von Glink.

Flagrant Délit !

Si l'enquête patine mais que les aventuriers ont l'idée d'aller surveiller quelques sites ressemblant à ceux où ont déjà été retrouvé des cadavres, ils pourraient bien tomber sur deux sbires de von Maugür au cours de l'une de leurs expéditions nocturnes.A l'aide d'une charrette à bras, ils déversent dans le bas côté, en périphérie de la ville, les corps emmêlés de deux nouvelles victimes, monstrueux et mutilés. Ce sont ceux de deux pauvres jeunes filles avec lesquelles leur maître s'est "amusé" avant de se lasser d'elles.

Les deux sbires eux-mêmes commencent à présenter de discrètes traces de mutations (jets en Chercher pour le remarquer), et ils sont liquéfiés par la peur de leur maître. Les affronter n'est pas la solution la plus judicieuse, à moins que ce soit pour les capturer et leur faire avouer qui ils servent. La solution la plus fine consiste à les suivre tandis qu'ils retournent auprès de leur maître, puis d'enquêter sur le propriétaire de cette étrange villa si luxueuse et pourtant si totalement close.

Considérations Tactiques

Les sbires sont certainement en sous-nombre, à moins que les aventuriers se soient divisés pour surveiller un plus grand nombre de sites potentiels. Ils cherchent à fuir dans tous les cas, plus à cause de la panique d'avoir été surpris que du danger que pourraient représenter leurs adversaires.

L'un des sbires pousse sa charrette à bras, comme s'il s'agissait d'une brouette, afin de percuter l'un des aventuriers. A moins qu'un jet d'Esquive ne soit réussi, la victime endure 1d6+1d4 pts de dégât.

Si les corps sont bien ceux de défunts, les parasites qui les habitent sont encore vivants. Un tentacule pourrait essayer de saisir une jambe ou un poignet au cours du combat (jet de Dextérité pour y échapper ou perte de 5 EDEX pour se dégager). Les sbires essaieront donc d'entraîner leurs adversaires vers les cadavres pour les obliger à les enjamber ou à trébucher dessus, et profiter de la confusion pour s'enfuir en courant.

Les sbires portent de longs manteaux noirs et des chapeaux à large bord, également sombres. Ils pourraient s'en servir pour aveugler leurs adversaires et s'enfuir, comme précédemment (jet de Dextérité pour y échapper ou perte de 5 EDEX pour se débarrasser du manteau).

Poursuivre l'Aventure

Si les sbires sont suivis jusqu'à leur maître ou s'ils sont questionnés, les aventuriers pourront s'intéresser à l'étrange retraite de von Maugür et ses goûts particuliers.

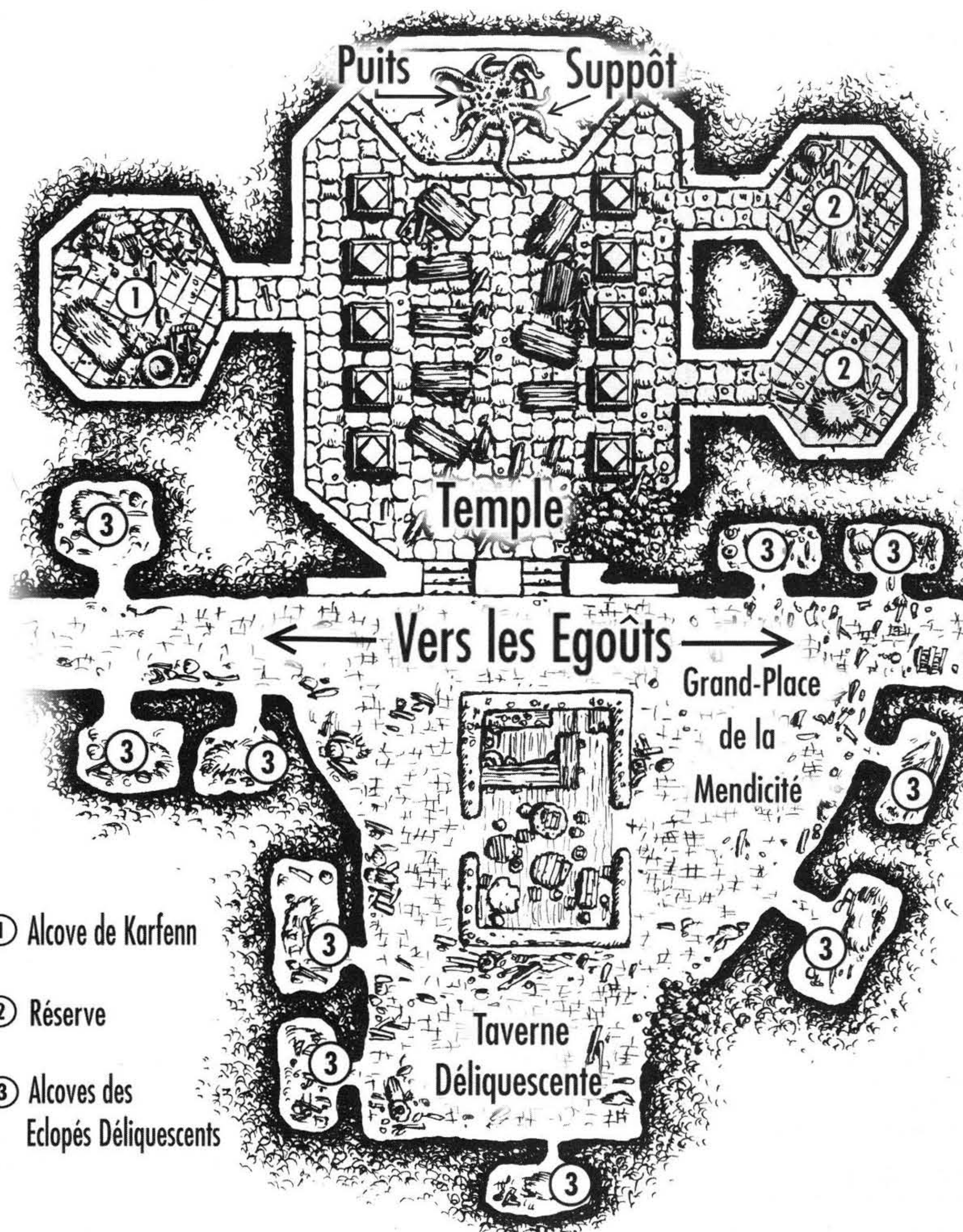
Le Temple de la Déliquescence

Les égouts de Zinbruck sont comme souvent dans l'Europe du Tragique Millénaire les rues de l'ancienne cité par-dessus les ruines desquelles a été reconstruite une nouvelle ville.

Ils sont donc sombres et décrépits, mais regorgent d'anciens trésors pour les explorateurs en herbe qui aiment la rouille, la pourriture et la mousse en même temps que rats et araignées surdimensionnés.

On peut accéder aux égouts par quelques rares trappes d'accès publiques, mais surtout par des trous dans la chaussée des vieux quartiers, par certaines caves personnelles ou encore tout simplement en plongeant dans certains puits de la ville. Un jet de Chercher peut

Temple de la Déliquescence





être nécessaire pour trouver quelqu'un capable de mener un aventurier vers l'un de ces accès, mais cela ne doit pas être une tâche très difficile en soi.

Le plus dur va être de localiser l'antre des mendiants, vu que la superficie des égouts est très supérieure à celle de la nouvelle Zinbruck. Heureusement, beaucoup de portions des égouts sont effondrées et condamnées, ne communiquant pas entre elles, ce qui limite les risques de se perdre définitivement.

Les Eclopés Déliquescents

Il s'agit de l'alliance obligée et semi-organisée d'une fraction majoritaire des mendiants de la ville de Zinbruck, soit pas loin de 250 pauvres âmes. La plupart sont des éclopés et/ou des cas sociaux, une petite part des simulateurs et des opportunistes et une dernière encore des humanoïdes qui dissimulent leurs mutations sous les apparences de la mutilation ou de la maladie.

Ils sont dirigés par Karfenn, le mendiant réchappé des laboratoires de von Glink. Il s'est imposé à leur tête par la ruse et l'intimidation, après avoir compris qu'il transmettait à autrui sa dégénérescence physique. Cela lui a pris des mois, mais le voici promu au rang de "roi des mendiants".

Le détail intéressant est que la version de sérum qui lui a été inoculée, comme au fils von Glink, lui confère une résistance physique à toute épreuve. Cependant, par réaction aux germes du suppôt dont il organise le culte dans les égouts, il développe une apparence clairement plus monstrueuse. Il est désormais obligé de masquer sous une bure très ample les tentacules inquisiteurs dont il se sert pour intimider les autres mendiants et mieux se faire passer pour le prophète de leur divinité contre nature. La folie commence à le gagner également, et il commence à croire en son rôle de Messie Monstrueux.

Poursuivre l'Aventure

Karfenn est paranoïaque, aussi le faire parler sur l'origine de ses étranges mutations ne sera pas facile, à moins de le séquestrer et de l'y forcer. Il peut alors révéler son histoire, entachées de mensonges et d'oublis, ainsi que son lien avec le laboratoire calciné de von Glink ou les caves de von Maugür où il a été détenu prisonnier. Mais pour y parvenir, il faudra d'abord se débarrasser des Déliquescents fanatiques qui l'encadrent.

Il est plus facile (et sans doute plus discret) de faire parler les autres mendiants. S'infiltrer parmi eux n'est pas difficile, et ne nécessite qu'un jet de Déguisement. Il est alors facile d'apprendre la haine que voue Karfenn à von Maugür, et aux différentes entreprises visant à nuire au riche bourgeois, à défaut d'en apprendre le mobile. Les mendiants ont appris pour les meurtres mystérieux mais ne savent pas à qui les imputer, eux-mêmes ne s'attaquant qu'aux cibles nommément désignées par Yeux Chassieux.

Considérations Tactiques

Les mendiants ne sont pas de formidables adversaires, mais ils ont le nombre à leur avantage. Ils combattent sans armes ou avec des armes de fortune, ce qui facilite les attaques en masse. Ils feront donc leur possible pour tirer parti des règles suivantes : Enchevêtrer, Objets Lancés, Position Etriquée, Repousser, Sans Armure, Supériorité Numérique. Les aventuriers pourront en revanche chercher à tirer profit des règles suivantes : Assaut Désespéré, Deux Armes, Position Confinée, Rompre le Combat. Les règles suivantes peuvent affecter l'un ou l'autre des camps selon la situation : Longueur des Armes, Position Surélevée, Pénombre, Surfaces Glissantes.

Les égouts présentent de nombreuses arches, colonnes, marches et même alcôves permettant de tirer des avantages ponctuels lors d'une échauffourée.

Des petits ruisseaux coulent entre les dalles défoncées ou s'échappent des lézardes d'un mur, rendant le sol très glissant.

Les mendiants se servent de cordes, de manteaux ou de haillons pour contrarier les déplacements des aventuriers, voire les enchevêtrer et les harceler de coups tandis qu'ils sont impuissants.

La Chose Tentaculaire qui est vénérée dans les égouts peut être excité par l'agitation, les combats, les flammes ou tout simplement l'odeur du sang si des combats se déroulent à proximité. Elle lance alors ses tentacules au hasard, cherchant à attraper indistinctement mendiants ou aventuriers.

Le Palais Boursouflé

Il s'agit d'une très grande villa bâtie au cœur du quartier bourgeois de Zinbruck. Il est évident, en la contemplant, que la prospérité de son propriétaire a été croissante, car des ailes et même des étages ont été ajoutés au fil des années pour constituer une magnifique maison marchande.

Le premier étage comprend les dépendances, les cuisines, les ateliers, une salle de garde et un petit entrepôt de divers produits marchands de grande valeur, comme des essences, des soies, des drogues et des alcools. On accède au premier étage par un escalier central qui mène à une série de bureaux, salles de conférence, fumoirs et zones de loisirs. L'étage supérieur est réservé à des chambres particulières, toutes luxueuses. Les domestiques ont leur prendre dépendance, accolée à l'arrière de la villa, où ils vivent avec leurs familles, toutes employées, enfants compris, à l'entretien et à la bonne marche de la villa. Cela représente deux couples, sept enfants et trois anciens (dont le jardinier de la propriété).

La surveillance du Palais est assurée par quatre hommes armés, des professionnels. Grâce à un fil, courant le long de plusieurs intersections de la villa, ils peuvent actionner une petit cloche située à l'extérieur pour alerter la milice s'ils décident de réclamer des renforts. Un contrat spécial, à base de pots de vin et de cadeaux généreux, a d'ailleurs été passé en ce sens avec les miliciens affectés au quartier pour qu'ils interviennent promptement si l'alarme est donnée. En règle générale ils peuvent intervenir en 1d3+1 minutes.

Le médecin personnel de von Maugür, un apothicaire un peu versé dans les arts de la sorcellerie du nom de Hemlein, lui inocule ré-



Villa Boursouflée

Escaliers vers les étages de la Villa

Hall -Zone de Stockage

Débarras - Salle de Garde

Couche de Von Maugür

Petite Cuisine

Paillassés des Captives

Petite Piscine

Dépendance des Serviteurs

Pilliers Porteurs

3 m

SOUS-SOL DU PALAIS BOURSOUFLE

gulièrement le sérum distillé par von Glink. Le bourgeois a en effet développé pour ce produit une néfaste dépendance car il accélère sa dégénérescence physique.

L'apothicaire en a tout un tonneau, et il travaille dans son laboratoire privé, ailleurs dans la ville, à essayer d'en produire d'autre à partir des notes volées à von Glink. Il serait sur le point de réussir si son organisme ne commençait aussi à être parasité par la proximité de von Maugür et les substances qu'il manipule sans protection particulière. Ses facultés intellectuelles décroissent lentement, mais il met son hébétude récurrente et sa difficulté à se concentrer sur le compte du surmenage.

La villa de von Maugür ne s'est toutefois pas seulement développée en hauteur et en largeur, mais aussi en profondeur. En effet, von Maugür a très rapidement eu besoin d'un entrepôt plus vaste et dissimulé au cœur de la ville pour y stoquer ses produits de contrebande les plus illicites. Toutefois, depuis qu'a commencé sa dégénérescence physique, il s'est retranché dans les étages inférieurs et délaissé les activités commerciales pour son plaisir personnel. Son stock a donc été réparti entre l'entrepôt improvisé du rez-de-chaussée et diverses caches dans et hors la ville.

Le sous-sol a été réaménagé dans le seul but de permettre à von Maugür d'assouvir ses perversités qui vont croissantes depuis qu'il a commencé sa transformation physique.

Colonnes de marbre, petite piscine d'eau chaude, coussins et couches confortables disséminées et surtout pleïades de jeunes filles dénudées ou vêtues de voiles quasi-transparents, droguées et enchaînées pour le seul plaisir de leur maître monstrueux. Celui-ci se complaît de voir leur beauté lentement gâchée par sa monstruosité contagieuse et ne prend vraiment son plaisir que lorsque les pauvres jeunes filles sont brisées. Il les étrangle alors et ordonne à ses sbires de l'en débarrasser.

Considérations Tactiques

Si l'intrusion des aventuriers est repérée, les gardes sonnent l'alarme extérieure et essaient de les occuper le temps que des renforts arrivent. Il y a quatre gardes en poste dans la villa et deux dans les sous-sols. Ils sont autorisés à entrer dans le "harem monstrueux" de leur maître mais n'y sont généralement pas les bienvenus. Leur maître dispose d'une petite cloche pour appeler les deux seuls serviteurs autorisés à descendre au sous-sol, et une autre pour alerter ses gardes.

La zone de stockage contient tout un bric-à-brac dont peuvent se servir les aventuriers pour se dissimuler partiellement, mais aussi pour jeter divers produits de luxe dans les yeux de leurs adversaires.

La rampe du grand escalier central forme un toboggan particulièrement tentant. Un jet de Dextérité est nécessaire pour y glisser, un jet de Bagarre permettant de délivrer à l'arrivée un terrible coup de pied infligeant 1d3+MD plus 1d3 points de dégâts supplémentaires par tranche de 6 points en TAI de l'aventurier.

Des tapisseries luxueuses masquent les murs en pierre. Elles peuvent servir à se cacher, à passer rapidement d'un étage à l'autre, ou à



enchevêtrer des adversaires dedans selon la technique bien connue du "petit paquet". Il serait dommage qu'un combat se déroulant dans le "harem monstrueux" ne finisse pas dans la piscine, des jets de Lutte pouvant permettre de noyer son adversaire. Les nombreux coussins et les diverses paillasses qui encombrent le sol sont autant d'occasions de crocs-en-jambe pour les combattants manquant leurs jets de Dex.

Si d'une façon ou d'une autre les choses tournent mal pour les aventuriers, le Chevalier Boursouflé peut apparaître et retourner la situation à leur avantage. Le seul problème est qu'à la première occasion, il assouvit sa vengeance en plantant son épée longue dans le corps monstrueux et contrefait de von Maugür, mettant un terme à sa vengeance en même temps qu'aux méfaits du bourgeois, mais aussi aux chances des aventuriers d'avoir le fin mot de l'histoire.

Poursuivre l'Aventure

Tous les sbires de von Maugür sont des mercenaires qui connaissent la vérité sur le Palais Boursouflé car ils "nettoient" le harem après les crises meurtrières de leur maître. Ils peuvent donc avouer ou confirmer certains faits sur les meurtres qui secouent la ville, mais ne connaissent pas la cause de l'apparence monstrueuse de leur maître. Il ne se doutent pas qu'il est "contagieux" et pour l'instant nul n'a fait le lien avec les "problèmes de peau" qu'ils commencent à présenter eux-mêmes. Les mettre en garde est un moyen comme un autre de s'attirer leur coopération, les pauvres bougres étant soudain effrayés par l'horrible sort qui les guette.

En vérité, seul von Maugür et Hemlein, son médecin personnel, connaissent la plus grande partie de l'histoire, et encore celle-ci est-elle entachée de quelques inexactitudes dues à la paranoïa du riche bourgeois : les recherches fabuleuses de von Glink, sa tentative de vendre ses trouvailles à de mystérieux concurrents, la mise à sac de son laboratoire, l'appropriation de ses découvertes et malheureusement la mort accidentelle du vieux sorcier.

Ils peuvent également révéler avoir fourni à von Glink des cobayes humains (le dernier étant un mendiant mutilé kidnappé dans les rues de Zinbruck qui est parvenu à s'échapper, mais dont on a plus jamais entendu parler) et de la rancune tenace de Franz von Glink qui s'acharne contre eux. Ils pensent à tort que l'assassinat de leurs agents, courtiers, fournisseurs et clients sont l'œuvre de Franz et s'efforcent d'étouffer ces affaires tout en engageant des mercenaires dans une chasse à l'homme pour éliminer celui-ci. Ils n'ont pas encore réalisés que le plus sérieux péril les menaçant vient des Eclopés Déliquescents. Les aventuriers peuvent désormais remonter jusqu'au Laboratoire Calciné, soit dans l'espoir de découvrir l'origine du mal frappant von Maugür, soit pour essayer de stopper Franz von Glink s'ils croient encore qu'il est le véritable monstre derrière toute l'affaire.

Le Laboratoire Calciné

Il se trouve dans un quartier déshérité de Zinbruck et l'édifice dans lequel il était établi n'a été ni déblayé ni reconstruit depuis son saccage et son incendie par les sbires de von Maugür. Le corps de von Glink - le père - est toujours emprisonné sous les gravats, quelque part, réduit à l'état de squelette. Le rez-de-chaussée, encombré par les ruines, est squatté par des sans abri qui survivent en mangeant des rats et en brûlant des détritus dans un container en fer tout cabossé. Ils peuvent témoigner d'étranges bruits en provenance d'une lézarde qui court à travers le sol de pierre. Il s'agit en fait des bruits et râles que laisse parfois échapper Franz von Glink lorsqu'il revient dans sa vieille demeure. On peut donc supposer à raison qu'il existe un sous-sol vaguement intact à explorer.

Franz accède effectivement à l'ancien laboratoire de son père par un passage secret donnant dans les égouts de Zinbruck. Il s'agit plus pour lui d'une tanière d'occasion que d'un pied-à-terre régulier et il est probable qu'une visite de celle-ci se fasse en son absence, l'endroit demeurant abandonné des jours, voire des semaines entières. Si jamais les aventuriers tentent de l'y surprendre (quelques heures d'excavation ou la connaissance d'une entrée proche vers les égouts seront nécessaires), Franz prend la fuite dans les égouts, profitant de sa connaissance de ceux-ci et de son excellente vision dans la pénombre pour les semer. Il n'a aucune envie de les affronter, sa rage de combattre étant toute entière dirigée contre von Maugür et ses sbires. Si les aventuriers parviennent à l'aculer, ils découvrent une créature pathétique et désespérée, à peine capable de communiquer par mots simples pour expliquer sa tragédie. Il révélera toutefois l'essentiel de la situation et reconnaîtra les crimes dont il est effectivement le responsable, niant les autres. Un jet de Sagacité révélera que la créature est devenue trop stupide pour mentir.

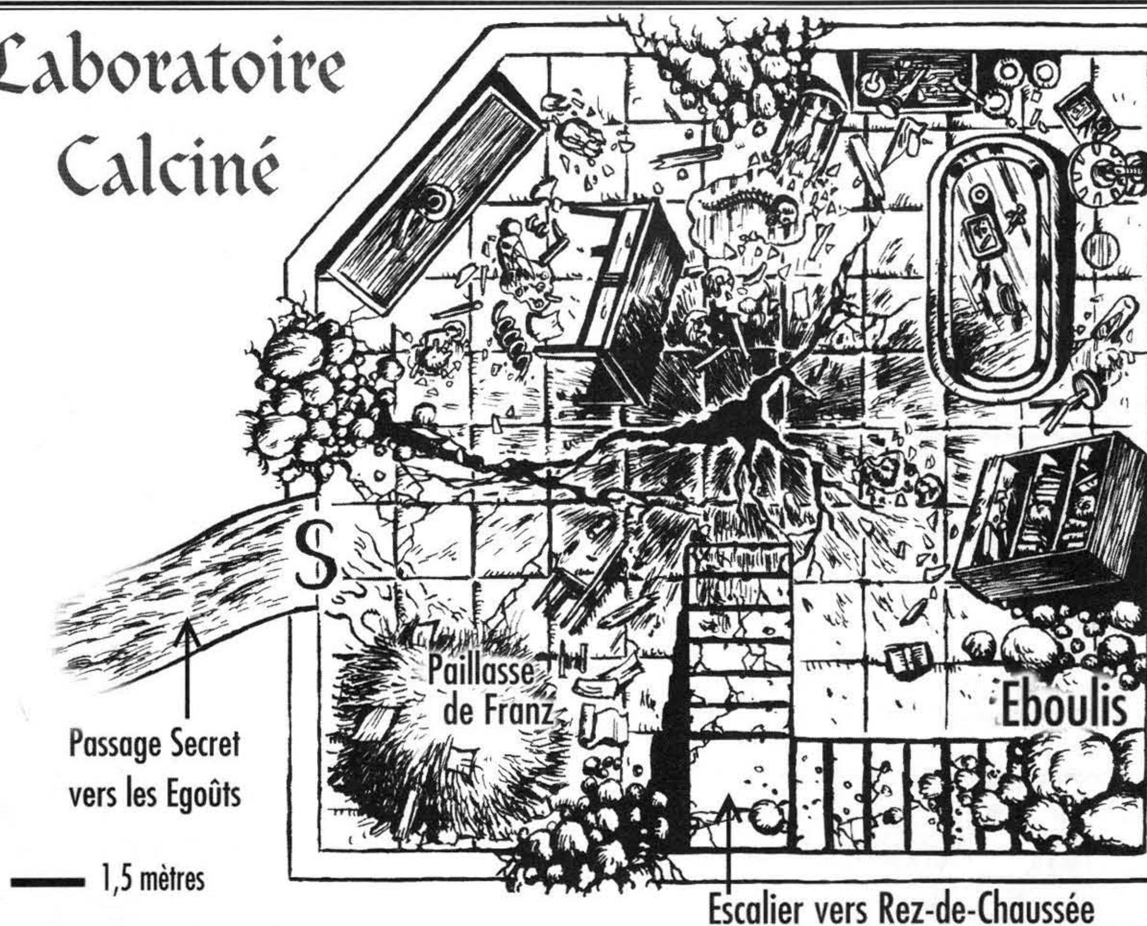
Le laboratoire a été saccagé et presque totalement détruit. Les éclats de verres des tubes d'essais et des alambics brisés jonchent le sol, et divers ameublements ont été brisés et rassemblés pour y mettre le feu, dans une tentative vouée à l'échec grâce aux matériaux ignifugés employés par von Glink dans leur construction. Dans un coin, Franz a rassemblé divers livres et parchemins aujourd'hui moisis pour se constituer une couche peu confortable.

L'un dans l'autre, des aventuriers sorciers devraient prendre plaisir à fouiller les tiroirs rescapés, les livres entassés sous la paillasse de Franz et les recoins effondrés dans l'espoir de découvrir des documents sur de nouveaux Secrets Technologiques. Soyez généreux et permettez-leur de mettre la main sur 1d4+3 d'entre eux parmi : Acide, Cataplasme Miraculeux, Chirurgie Faciale, Drogues Médicinales, Drogues Narcotiques, Gaz, Greffe Musculaire, Hormone de Croissance, Mutation (Adaptation), Mutation (Phéromones), Mutation (Régénération), Mutation (Vitalité Surnaturelle), Poison ou d'autres si tel est votre désir. Le plus intéressant réside toutefois dans le journal de travail d'Ernst von Glink. Il est écrit en Otrichien et est passablement abîmé, ce qui demande des jets réussis dans l'usage de cette Langue Nationale.

Chaque jet réussi permet de découvrir et déchiffrer l'un des passages suivants :

Fragment 1

"... recherches pour redonner des mains à mon pauvre fils. Mais après n'être parvenu à aucune greffe satisfaisante et sans risque de rejet sur divers spécimens, j'ai décidé d'explorer de nouvelles directions. Les salamandres, par exemple, sont capables de régénérer des membres perdus en..."



Fragment 2

"... éboulement à flanc de montagne dans le Tyroll. Cet organisme ressemble à un petit amas de chairs en forme d'étoile, tel que je n'en avais jamais eu. J'ai pris des précautions pour le prélever sans l'endommager, et tout de suite placé dans un récipient d'alcool."

Fragment 3

"... découverte extraordinaire ! L'organisme n'était pas mort mais simplement en hibernation (depuis combien de temps était-il emprisonné dans les décombres de la Falaise d'Onosaz ?). Je m'en suis rendu compte lorsque j'ai retrouvé sur la planche de dissection, après quelques heures de sommeil, non pas un organisme mais deux ! Ses capacités régénératives sont extraordinaires, et procèdent même, semble-t-il de sa capacité à se reproduire lui-même par simple mitose lorsqu'il est dans une gamme de température satisfaisante. Par pure précaution, je brûle ses rejetons et le découpe pour le maintenir à une taille raisonnable, car il a commencé à..."

Fragment 4

"... après raffinage, d'être inoculé dans un organisme pour accélérer ou déclencher la régénération de tissus perdus. Les premiers tests se sont révélés très concluants, mais j'hésite à appliquer cette découverte à mon fils avant de m'être assuré de l'absence d'effets secondaires."

Fragment 5

"... semble marcher ! Franz a déjà récupéré 70% des masses osseuses et des tissus perdus et..."

Fragment 6

"... secondaires sont néfastes. Je n'aurais pas du agir avec tant de précipitation et il me faut maintenant des moyens supplémentaires pour sauver mon fils de sa lente (...) devrais-je demander à von Maugür des capitaux supplémentaires et mener des recherches complémentaires sur des sujets hum..."

Fragment 7

"... gür ne cesse de me presser d'achever mes recherches et de produire l'extrait de régénérescence en quantité commercialisables.

Le fou ! Son appât du gain prédomine sur toute prudence et je ne sais pas si..."

Faites en sorte que les aventuriers découvrent au moins ce dernier indice, qui est peut-être le plus important pour la poursuite de l'aventure :

Fragment 8

"... matin j'ai découvert que la chose s'est échappée ! Nous avons essayé de la retrouver avec mon fils Franz, mais ce fut sans espoir car elle avait manifestement quitté le laboratoire par le passage secret qui donne sur les égouts. Franz pensait qu'elle avait pu retourner à la Falaise d'Onosaz aussi nous sommes-nous hâtés dans cette direction.

Après une demi-journée d'attente, l'hypothèse de mon fils fut confirmée, car la chose nous y avait finalement rejoints. D'un coup de son épée longue, il la trancha en deux. Une moitié fut brûlée sur place, la seconde enfermée dans le bocal qu'elle n'aurait jamais du quitter. Dieu ! Comme elle grandit vite lorsqu'elle n'est plus en captivité ! J'espère qu'elle..."

Poursuivre l'Aventure

Les documents écrits trouvés dans le laboratoire calciné de von Glink pointent à la fois vers von Maugür et vers la Falaise d'Onosaz, un site retranché du Tyroll où le biologiste a découvert le suppôt. S'ils parviennent à rattraper Franz ici, les aventuriers peuvent également avoir un résumé très grossier de toute l'histoire.

Les Chevaliers Génétiques : Mode d'Emploi

Les Chevaliers Génétiques n'ont pas relevé les activités de von Maugür, mais ont assez facilement détecté celles des éclopés déliquescents. Lorsque les aventuriers entrent en scène, ils ont localisé le Temple de la Déliquescence mais hésitent à s'y infiltrer, de peur d'être contaminés par le mal qui y règne.

Ils débattent sur la pertinence du secret de leur mission, car il leur faudrait tout un régiment de Chevaliers Génétiques pour venir à bout de la menace mendiante et le suppôt qu'ils adorent. Ils peuvent à cette occasion apparaître aux côtés des aventuriers si ceux-ci donnent l'assaut ou sont pris en situation délicate. Sinon, réservez leur apparition pour la scène finale contre la Chose Monstre du Tyroll.

Toutefois, dès qu'ils ont connaissance de l'intrusion des aventuriers dans leur propre enquête, les Chevaliers Génétiques vont les faire surveiller. Autorisez dès lors les aventuriers à effectuer des jets de

Le Chevalier Boursouflé



Chercher, Voir, Sagacité ou Ecouter pour se rendre compte qu'ils sont épiés ou leurs affaires fouillées lorsqu'elles sont sans surveillance.

Si les aventuriers tendent une embuscade à leurs chaperons, les espions Génétiques les préviendront, s'ils en ont l'occasion, qu'ils sont en train de mettre le nez dans des affaires très dangereuses, avant de les inviter à les laisser repartir librement. Ils refuseront d'en dire plus. Si les aventuriers acceptent, les filatures et les fouilles cessent. S'ils les maltraitent ou les menacent, ils se défendront, jusqu'à la mort s'il le faut à défaut de pouvoir s'échapper.

Une fois la Chose Monstre du Tyroll vaincue, les Eclopés Déliquescents éliminés et von Maugür neutralisé, les Chevaliers Génétiques repartent mystérieusement. Leurs sentiments futurs vis-à-vis des aventuriers dépendent pour beaucoup de leurs relations tout au long de l'aventure. S'ils ont collaboré et si les espions ont été libérés, les Chevaliers jugent les aventuriers comme des individus droits et dignes de leur confiance. Au contraire, si des conflits sont apparus et si leurs agents ont été tués, les Chevaliers pourraient leur en tenir rigueur et en jour chercher à les venger.

Franz von Glink : Mode d'Emploi

Franz n'a que faire des aventuriers, et ne les remarque pas avant l'affaire du Palais Boursouflé. Il se montre amical bien que très diminué mentalement, car sa dégénérescence intellectuelle atteint un stade ultime. S'il est questionné avec diplomatie, il pourra révéler l'essentiel de l'histoire à quiconque souhaite la connaître. S'il est maltraité, il répondra avec la plus extrême violence et tentera de fuir : il n'a peur ni de la mort ni de la douleur, pour les avoir connues (ou presque) toutes les deux à plusieurs reprises.

Franz n'apparaîtra donc que pour les aider dans le Palais Boursouflé si les aventuriers sont en difficulté, et éventuellement dans le Laboratoire Calciné lorsqu'ils le découvrent enfin. Une fois von Maugür enfin mort, le Chevalier Boursouflé disparaît mystérieusement sans que l'on sache ce qu'il advient de lui.

La Chose-Monstre du Tyroll

La Falaise d'Onosaz est un site géographique bien connu des Otrichiens, car un visage géant a été taillé dans le roc à cet endroit là il y a plusieurs siècles. Plus personne ne sait qui représente ou ce que consacre cette sculpture insolite, mais de l'avis général l'endroit a mauvaise réputation en raison des animaux sanguinaires qui rodent dans les parages. Il y a également des créatures moins naturelles qui migrent parfois au travers de ces régions, et le plus proche village, accroché au flanc du Tyroll, est à plus de 10 km du site.

Approximativement sous le visage géant, il est possible de repérer un éboulis. Une investigation sommaire révèle qu'elle masque l'entrée d'une caverne : une trouée dans les décombres permet de laisser passer un personnage de TAI inférieure ou égale à 6. Chaque heure de travail permet à quatre ouvriers d'agrandir l'ouverture de 2 points de TAI.

A l'état naturel, la caverne est humide et extrêmement calcaire, de l'eau gouttant des stalactites qui pendent du plafond pour former une retenue d'eau peu profonde, arrivant jusqu'aux chevilles d'un individu moyen. Le sol est donc extrêmement glissant et l'eau rend difficile les tentatives d'approches silencieuses, et l'humidité des paroies reflète loin les lumières des torches.

Une ouverture étroite au fond de la caverne conduit à un très ancien laboratoire biologique où rien n'a résisté aux outrages du temps et de l'humidité.

Depuis que le suppôt de von Glink s'est enfui de son laboratoire, lors de son saccage par les sbires de von Maugür, la Chose-Monstre s'y est réinstallée et a, depuis, considérablement grandie, pour atteindre enfin sa taille adulte. Elle siège désormais au centre de la caverne, et ses extrémités se sont développées jusqu'à recouvrir des pans entiers de la caverne, comme si de gros boyaux palpitants et veinés de bleu courraient sur les murs.

De plus, la Chose-Monstre a récemment libéré une douzaine de suppôts qui n'ont pas encore commencé leur croissance. Ils ressemblent donc toujours à des petites étoiles de chair boursouflée d'environ 5 cm de diamètre.

Considérations Tactiques

La Chose-Monstre du Tyroll est très tolérante envers les intrus qui se glisseraient dans son antre. Ce sont en effet autant de vecteurs que ses suppôts peuvent parasiter, et elle ne réagira aux intrusions que si elle est menacée.

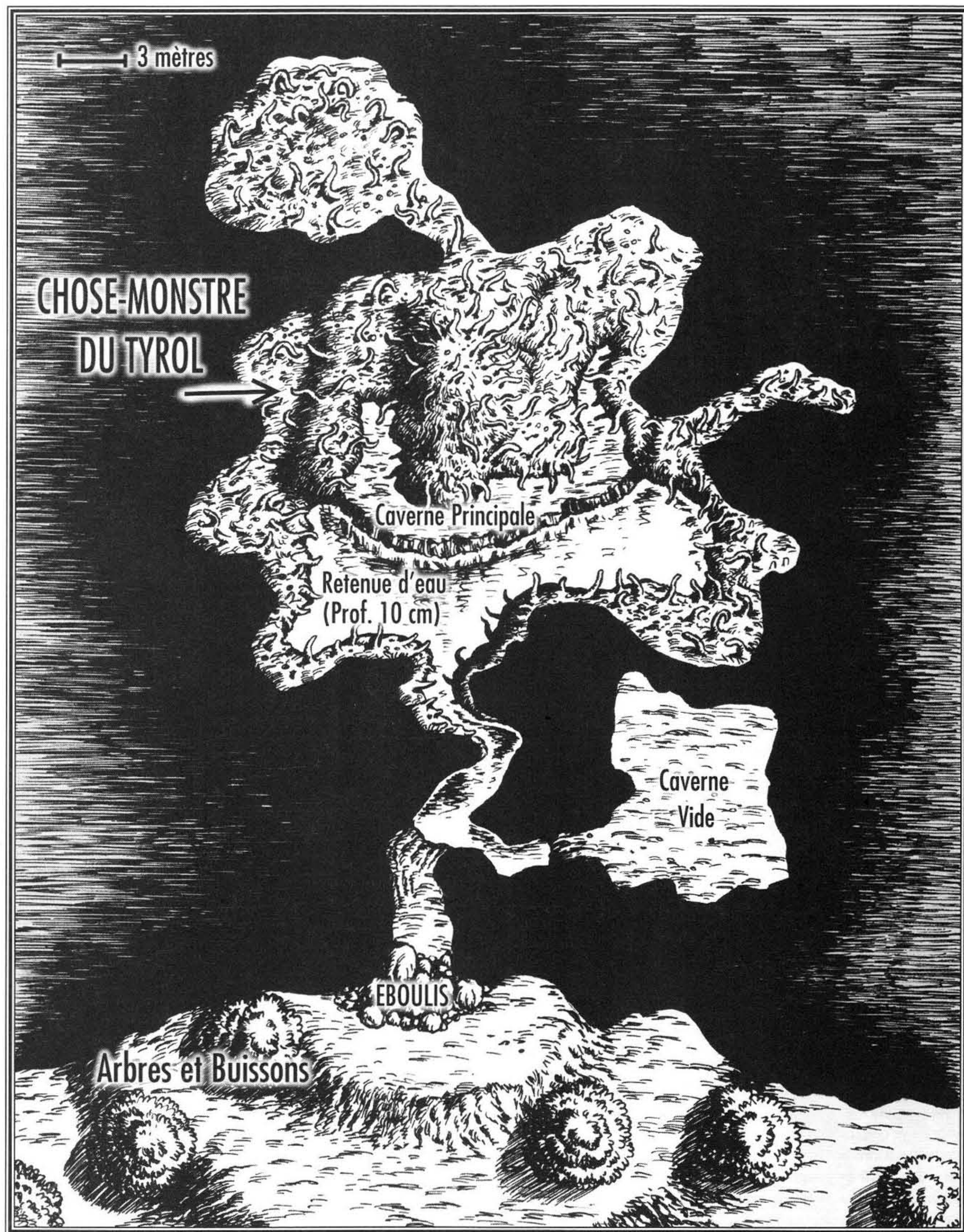
En cas de besoin, elle peut se scinder en plusieurs suppôts de taille moyenne qu'elle lâchera sur les aventuriers, et développer des masses de chair jusqu'à la sortie pour la condamner, empêchant momentanément tout espoir de fuite. Toutefois, plutôt que de tuer les intrus, les suppôts vont tenter de les immobiliser dans leurs chairs et laisser les tous petits suppôts les parasiter. Ils utiliseront plus leurs compétences de Lutte que leurs autres armes naturelles

Le sol glissant nécessite des jets de Dextérité chaque round pour ne pas tomber et perdre 5 EDEX à se relever.

Les stalactites et les stalagmites peuvent offrir une dissimulation partielle aux aventuriers, ou même à servir à empaler (2d6+MD points de dégâts) les suppôts accrochés aux aventuriers qui réussissent des jets de Lutte.

Une bonne tactique pour en finir avec la Chose-Monstre est de rééditer l'exploit passé des Chevaliers Génétiques, lors de la toute première crise, 150 ans plus tôt. En enfournant des fagots de bois mort et diverses substances inflammables par la bouche de la caverne, celle-ci s'attisera naturellement comme une cheminée. Il ne restera plus qu'à pénétrer la caverne pour terminer le ménage lorsque le brasier se sera calmé.





Le Chevalier Boursouflé



Epilogue

A moins que les aventuriers ne se soient montrés imprudents, ils en ont enfin fini avec la Chose-Monstre du Tyroll. Il reste néanmoins divers détails qui peuvent être exploités par le MJ dans le cadre de sa campagne personnelle, cette aventure offrant des séquelles intéressantes :

Que va devenir Franz von Glink ? Il est probable que sa lente mutation s'achève finalement en une transformation complète en une nouvelle Chose-Monstre du Tyroll, auquel cas tout sera à recommencer. Mais si l'on en croit les instincts de ces choses, la nouvelle abomination viendra certainement nicher dans le Laboratoire Calciné.

Le mode de propagation des parasites n'est pas complètement élucidé. Si des suppôts au stade étoilé peuvent pénétrer des organismes et s'y implanter, il devient évident en contemplant les victimes de von Maugür, des Eclopés Déliquescents et de Franz von Glink que certains contacts peuvent entraîner une contagion plus ou moins fulgurante.

Et si un ou plusieurs de vos aventuriers étaient affectés ? Un acte de chirurgie pour éliminer les tissus internes infectés entraîne automatiquement la perte d'1d6 points de CON, ainsi qu'1d6 points de FOR si un jet de Chance est manqué (en cas de maladresse à ce jet, le patient ne survit pas). La recherche d'un moyen de débarrasser l'aventurier de l'organisme parasite peut alors devenir l'objet d'une aventure à part entière.

Les Chevaliers Génétiques pourraient solliciter l'aide des aventuriers dans des missions de "nettoyage" analogues s'ils les ont impressionnés par leur sang-froid dans cette affaire. Services, récompenses et même Secrets Technologiques exotiques pourraient les motiver à accepter.

A moins qu'il n'ait été neutralisé, Hemlein poursuivra ses recherches sur le sérum de régénérescence, et pourrait même le commercialiser pour son compte. Son produit sera tellement dilué par rapport à l'original que les premières anomalies physiologiques n'apparaîtront qu'au bout de plusieurs mois, et ne seront aucunement contagieuse. Un avis de recherche pourra toutefois être lancé contre un "charlatan, pour tentative d'empoisonnement et malveillance". Hemlein sera difficile à retrouver, car il aura fui vers sa Germanie natale.

Créatures et Personnages Non Joueurs

La plupart des personnages décrits ci-après sont animés par des émotions très fortes, voire obsessionnelles, que ce soit la haine de Franz von Glink ou de Karfenn envers von Maugür, ou bien celle qu'inspirent les créatures mutantes (comme la Chose-Monstre du Tyroll) aux Chevaliers Génétiques. Les Passions Directrices peuvent donc inspirer aux différents protagonistes des coups puissants et spectaculaires qui ajouteront vraisemblablement au drame des situations.

N'hésitez donc pas à vous référer au supplément *Fils de Granbretanne* pour la mise en œuvre des Passions Directrices aux pages 11 à 17.

Les Suppôts de la Chose-Monstre

Ce sont des organismes amorphes et vaguement tentaculaires qui se reproduisent par mitose. Leur croissance est beaucoup plus rapide lorsqu'ils bénéficient d'un matériau génétique approprié (tout animal à sang chaud fait l'affaire) et c'est pourquoi ils aiment particulièrement parasiter des hôtes. Lorsque la température est trop basse (aux alentours de 5 ou 6°C) ils entrent dans une phase de sommeil proche de l'hibernation, dans l'attente de meilleures conditions de développement. Il est impossible de savoir combien de temps ils peuvent demeurer ainsi inertes, probablement indéfiniment.

Les Suppôts existent à plusieurs stades de développement.

Micro-organismes : il s'agit de leur état le plus fragile, dans lequel ils sont extrêmement dépendants des conditions d'humidité et de température. Leur forme est à rapprocher des spores qui se développeraient à la surface de la peau des Suppôts de taille plus importante, et on pourrait les confondre avec une poussière jaunâtre. Celle-ci à toutefois la particularité de pouvoir être transmise (par inhalation ou par contact) à un hôte. Les chances pour que les micro-organismes survivent le temps de s'implanter sont minces, environ 15% par occasion de contagion. Il est difficile de s'en prendre à de tels micro-organismes, mais la simple flamme d'une torche suffit, par exemple, à les éliminer.

Embryonnaire : une infime fraction des micro-organismes survivent aux conditions extérieures sans trouver d'hôtes. Elles grandissent jusqu'à prendre la forme d'une abjecte étoile de mer boursouflée d'environ 5 cm de diamètre. Les Suppôts embryonnaires peuvent parasiter un hôte en y pénétrant par des voies naturelles, une plaie ou en se servant de ses barbillons pour s'enfouir dans les chairs (provoquant 1d6 points de dégâts). Bénéficiant d'une chaleur corporelle satisfaisante, ils peuvent se développer bien plus rapidement que sans hôte : en quelques mois dans le premier cas (voir l'encadré sur les hôtes) contre près de 1d6 années dans le second. A leur stade, les Embryons ne produisent pas encore de Micro-organismes. Ils ont un unique point de vie et une DEP de 1.

Suppôts : sous la forme qui leur est couramment associée, il s'agit soit d'un Embryon qui a poussé seul jusqu'à maturité, soit d'un hôte qui a fini par être totalement "consummé" par son parasite. A ce stade, la croissance du Suppôt est théoriquement infinie, et il a atteint la maturité "sexuelle" qui lui permet d'engendrer, soit par mitose, soit par production de Micro-organismes. Dans le cadre de la mitose, le Suppôt se divise en deux créatures identiques mais dont les scores de FOR, CON et TAI sont divisées par deux. Les plus gros Suppôts ont la taille d'une vache et ne sont soumises à l'hibernation en cas de température trop basses que si elles le souhaitent. Toutefois, elles ont une activité et une mobilité réduite (DEP et DEX divisés par 2) lorsque les conditions normales d'hibernation se présentent. Les Suppôts ressemblent à des amas de chairs convulsées, sillonnées de veines





épaisses jouant sous une peau translucide d'un rose maladif qui n'est pas sans rappeler une sorte d'estomac vivant.

Les Suppôts jouissent d'une certaine mobilité qui s'amoindrit à mesure de leur croissance.

Un Suppôt Type

Il s'agit d'un Suppôt tel que peuvent en rencontrer les aventuriers dans le Temple de la Déliquescence ou encore dans le Tyroll lorsque la Chose-Monstre choisit de se diviser pour se défendre.

Suppôt

FOR 22	**CON 20**	**TAI 34**	**DEP 06**	**POU 07**
DEX 12	**DEX 2d6**			

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Points de Vie Moyens : 27. Chaque pseudopode possède 6 Points de Vie. Chaque bout tranché est ensuite considéré comme un Suppôt Embryonnaire qui essaiera soit de s'enfuir, soit de parasiter un corps proche.

Armure : 1d8, Graisse et Peau Tuméfiée. Un Suppôt n'est pas affecté par les Blessures Graves. Le feu produit des dégâts normaux mais le pseudopodes réduits à 0 PV ne se transforment pas en Embryons.



Armes : *Lutte* 35 %. Le Suppôt utilise ses pseudopodes (qu'il génère convulsivement à volonté) pour s'agripper et se tracter jusqu'à sa victime et l'écraser, provoquant 1d6+MD points de dégâts. Si la victime ne parvient pas à briser l'étreinte (en réussissant à son tour un jet de Lutte ou en portant avec succès une attaque de corps à corps), le Suppôt inflige automatiquement des dégâts par écrasement le round suivant, sans compter les dégâts dus à l'Asphyxie qui intervient normalement (voir *HNE* page 88).

Choses-Monstres : il s'agit en fait de Suppôts qui ont eu tout le loisir de se développer et d'atteindre des tailles réellement monstrueuses, de celle d'un éléphant à une colline ou une montagne, ce qui n'est heureusement jamais arrivé. Toutes les formes de reproduction leur sont permises, sauf que dans le cas de la mitose les Choses-Monstres les plus grandes peuvent diviser tout ou partie de leur organisme en Suppôts de la taille d'une vache. Il s'agit le plus souvent de son mécanisme d'autodéfense que de se diviser pour survivre. A noter qu'une Chose-Monstre a une taille telle que sa propre chaleur corporelle lui permet de demeurer pleinement éveillée et active et que seules les températures extrêmes provoquent l'hibernation (en-dessous de -30°C). Généralement, leur masse est telle que les Choses-Monstres deviennent sédentaires et ne peuvent plus se déplacer, étendant leurs chairs maladives sur toute leur tanière, leur conférant un aspect abject et vivant. Lorsqu'elle devient trop grande pour sa tanière, elle se scinde en plusieurs Suppôts qui vont à leur tour coloniser les environs.

La Chose-Monstre du Tyroll

La créature qui vit dans la caverne de la Falaise d'Onosaz est un Suppôt ayant atteint des proportions gigantesques. Il n'est plus capable de se déplacer par lui-même mais s'est déjà répandu dans une bonne portion de sa caverne.

Les caractéristiques qui suivent correspondent à peu près à celle de la Chose-Monstre après s'être divisée pour lâcher sur les aventuriers entre trois et six Suppôts type.

Chose-Monstre du Tyroll

CON 68	**TAI 92**	**POU 11**	**DEX 06**
DEP 0			

Modificateur aux Dégâts : +5d6.

Points de Vie : 80. Chaque pseudopode possède 15 Points de Vie. Chaque bout tranché est ensuite considéré comme un Suppôt Embryonnaire qui essaiera soit de s'enfuir, soit de parasiter un corps proche.

Armure : 0. La Chose-Monstre du Tyroll n'est pas affectée par les Blessures Graves, les coups Critiques et les Empales. Ces attaques lui causent néanmoins des dégâts normaux. Le feu produit des dégâts normaux mais le pseudopodes réduits à 0 points de vie ne se transforment pas en Embryons.

Armes : *Lutte* 60 %. La Chose-Monstre utilise des pseudopodes (qu'elle génère convulsivement à volonté) pour happer ses victimes. Ces dernières ont droit à un jet de FOR contre le Modificateur aux Dégâts de la créature pour parvenir à se libérer de son étreinte. En cas d'échec, elles sont complètement absorbées par la Chose-Monstre au cours du round suivant, ce qui a pour effet de leur infliger 1d6



points de dégâts par round sans compter les dégâts dus à l'Asphyxie (voir *HNE* page 88).

Whillem von Maugür, Mécène Monstrueux

Lorsque les aventuriers rencontrent von Maugür dans le Palais Boursouflé, il n'a déjà plus grand chose d'un être humain.

Son corps s'est développé sur plusieurs mètres : son torse gras et difforme a perdu toute proportion naturelle en allant s'étirer d'un bon mètre sur le côté, son dos est recouvert de membranes vitellines et sa masse imposante a écrasé ses deux jambes.

Von Maugûr est à présent obligé de ramper sur son seul bras valide pour se déplacer.

Il a pleinement conscience de son état monstrueux. Ce qui le retient de s'ôter la vie n'est pas tant lié à la lâcheté intrinsèque des hommes fortunés mais à l'impossibilité de se passer du sadisme né de sa folie patente.

Il voit dans les aventuriers un moyen rapide de mettre fin à son supplice, en les attaquant désespérément, mais son instinct de survie malgré tout prédominant le poussera à alarmer ses gardes si cela est encore possible.

Ce n'est pas un adversaire dangereux mais son corps est infecté par des dizaines de suppôts qui se mêleront au combat en se faufilant par chacune de ses blessures.

Alliance : 0, -125. Aux yeux du Bâton Runique, von Maugür est une monstruosité à détruire.

Von Maugür

FOR 08	**CON 16**	**TAI 27**	**INT 09**	**POU 07**
DEX 08	**APP 4**	**DEP 03**		

Points de Vie : 22

Modificateur aux Dégâts : +1d6.

Armes : *Lutte* 40 %, dégâts spéciaux.

Armure : 1d4, Graisse et Peau Tuméfiée.

Compétences : Art [Torture] 18 %, Déplacement Silencieux 31 %, Grimper 0 %, Sagacité 47 %, Se Cacher 39 %

Mutations : voir l'encadré intitulé "Les hôtes" pour plus de détails sur ses capacités inhumaines.

Passions directrices : Folie (Paranoïa) 11, Mépris (Beauté) 17, Accoutumance (Sérum de Régénérescence) 18,Travers (Luxure) 14, Travers (Sadisme) 15, Travers (Torture) 18.

Karfenn, Messie Monstrueux

Ancien soldat que des blessures graves ont contraint à la mendicité, Karfenn a longuement erré dans Zinbruck avant d'être choisi par les sbires de von Maugür, comme tant d'autres déshérités, pour servir de cobaye aux expériences de régénération de von Glink.

Les Hôtes

Un hôte parasité se découvre assez rapidement des capacités surnaturelles : il régénère les points de vie perdus au rythme d'1d6 par jour et il ne meurt pas tant qu'il n'a pas été amené à un score négatif de PV égal à sa Constitution. De même les points de caractéristiques physiques (FOR, CON, TAI et DEX) sont régénérées au rythmes d'1d6 points par semaine et un membre perdu peut "repousser" en 1d3 semaines. Il gagne 1d3 points de FOR ou de CON par mois (en alternance), mais perd 1d3 points d'INT et d'APP à la fois.

Lorsqu'il atteint 0 point d'INT ou d'APP (suivant ce qui survient en premier), la transformation en Suppôt est complète. La dégénérescence physique est bien sûr progressive, commençant par les zones qui ont été régénérées. Des masses de chair inertes se forment sur le corps de l'hôte, provoquant des boursouflures et des déformations monstrueuses qui peuvent dans leurs premiers stades être confondues avec les ravages de la lèpre. Certains membres peuvent disparaître sous les boursouflures et se transformer en un paquet de tentacules épais et immondes.

S'il a perdu plus de la moitié de son score d'INT ou d'APP, il peut contaminer d'autres hôtes par simple contact car sa peau commence à produire des Micro-organismes ;

On lui trancha les deux jambes et on le confia aux bons soins du biologiste. Le plus drôle, c'est que tout fonctionna.

Empli d'une vitalité neuve, Karfenn pu s'enfuir et commença à réfléchir aux moyens de se venger de von Maugür, qui avait assisté avec une cruauté non dissimulée à sa mutilation.

Puis il a commencé à changer, et à prendre conscience du grandiose destin qui pouvait l'attendre.

Désormais, Karfenn est clairement monstrueux, bien qu'encore humanoïde.

Ses deux jambes ainsi que son côté gauche ne sont que des amas de pseudopodes tentaculaires qu'il dissimule sous sa robe noire. Il croit en la divinité du Suppôt dont il organise le culte dans les égouts, et s'est improvisé Grand Prêtre, Messie et Prophète.

Le pire, c'est que cela semble marcher, et ses ouailles croissent de jour en jour, recrutés par ses fidèles éclopés.

Alliance : 0, -75. Aux yeux du Bâton Runique, Karfenn est une aberration qu'il faudra éliminer à un moment ou un autre

Karfenn

FOR 12	**CON 15**	**TAI 14**	**INT 11**	**POU 13**
DEX 12	**APP 5**			

Points de Vie : 14

Armure : Aucune







Modificateur aux Dégâts : +1d4.

Armes : *Dague* 50 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences : Baratin 45%, Crocheter 35%, Déplacement Silencieux 82%, Dissimuler un Objet 44%, Esquive 66%, Marchander 24%, Eloquence 77%, Sagacité 24%, Ecouter 71%, Chercher 55%, Voir 34%

Passions directrices : Travers (Mégalomanie) 15, Haine (Whillem von Maugür) 17.

Franz Von Glink, le Chevalier Boursouflé

Idiot et abâtardi, Franz n'est même plus l'ombre de ce qu'il fut autrefois. Il ne vit plus maintenant que pour une chose unique inspirée par son instinct plus que par sa conscience : abattre von Maugür, qu'il hait pour une raison qui lui échappe chaque jour un peu plus. Opposé aux aventuriers, il préférera prendre la fuite que les affronter, car il n'a aucune haine pour eux.

En revanche, face aux sbires de von Maugür, sa colère décuple la force de ses coups. Von Glink est un hôte de longue date, mais sa dégénérescence semble s'être, d'une façon ou d'une autre, stabilisée, sans doute en réaction aux multiples sérums que lui a injectés son père.

Pour les mêmes hypothétiques raisons, il est celui qui a conservé la forme la plus humanoïde des trois bénéficiaires du sérum (lui-même, Karfenn et Whillem von Maugür) et son apparence extraordinaire lui vaut son surnom de Chevalier Boursouflé. Son surcot porte toujours les armoiries de sa maison, qui est tombée dans l'oubli bien avant sa naissance.

Alliance : +12, -54. Aux yeux du Bâton Runique, Franz est une aberration qu'il faudra éliminer à un moment ou à un autre

Franz von Glink

FOR 15	**CON 17**	**TAI 16**	**INT 04**	**POU 11**
DEX 14	**APP 04**			

Points de Vie : 17

Armure : 1d6+2 (heaume porté), cotte de maille

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée Longue (2M)* 95%, dégâts 2d8+MD, PdS 18 ; Bagarre 90%, dégâts1d3+MD ; *Lutte* 75%, dégâts spéciaux.

Compétences : Déplacement Silencieux 75%, Se Cacher 90%, Ecouter 30%, Chercher 25%, Voir 55%, Langue Commune 20%, Otrichien 4%.

Mutations : voir l'encadré intitulé "Les hôtes" pour plus de détails sur ses capacités inhumaines.

Passions directrices : Haine (von Maugür) 25

Personnages Génétiques

Les Chevaliers Génétiques

Ce sont des soldats bien entraînés et rompus à la chasse aux créatures mutantes. Ils sont issus de la Fraternité de la Vraie Voie, ce qui en fait des exceptions au sein de leur propre Ordre de Chevalerie.

Ils sont droits et ont été sélectionnés par leurs supérieurs pour leurs excellents états de service et mèneront leur mission d'éradication des Choses-Monstres jusqu'à terme, quoiqu'il arrive.

Chevalier Génétique

FOR 15	**CON 16**	**TAI 15**	**INT 14**	**POU 16**
DEX 14	**APP 13**			

Points de Vie Moyens : 16

Armure : 1d10+2 points (heaume porté), plaques européennes

Modificateurs aux Dégâts Moyen : +1d4

Armes : *Bagarre* 85%, dégâts 1d3 ; *Bouclier Entier* 75%, dégâts 1d4 +MD+Repousser, PdS 22 ; *Epée Large* 75%, dégâts 1d8+1+MD,





PdS 20 ; *Fléau* 2M 70%, dégâts 1d10+1+MD ; *Lance de Cavalerie* 70%, dégâts 1d8+1+2d6 (à cheval), PdS 15.

Compétences : Chercher 60%, Equitation 90%, Esquive 50%, Germain 28%, Otrichien 14%, Lancer 45%, Langue Commune 70%.

Passions Directrices : Haine (Mutants) 15, Loyauté (Ordre des Chevaliers Génétiques) 17, Passe-temps (Culturisme et entraînement martial) 15.

Les Espions Génétiques

Ce sont des voleurs, des coupes bourses, des fouineurs recrutés par les Chevaliers Génétiques en échange de la levée des peines retenues contre eux, la plupart du temps la pendaison.

Paradoxalement, les Espions Génétiques sont le plus souvent sincères dans leur reconversion, peut-être éclairés par la droiture des Chevaliers.

Ils surveillent les aventuriers, fouillent leurs possessions et rapportent à leur maître tout progrès réalisé dans leur enquête.

S'ils sont pris, ils essaient de fuir, puis de parlementer, et en dernier ressort de combattre.



Espion Génétique

FOR 09	**CON 10**	**TAI 09**	**INT 15**	**POU 12**
DEX 17	**APP 12**			

Points de Vie Moyens : 10

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

Armes : *Dague* 45%, dégâts 1d4+2, PdS 15.

Compétences : Chercher 65%, Crocheter 85%, Déplacement Silencieux 50%, Dissimuler un Objet 75%, Esquive 85%, Grimper 80%, Se Cacher 80%.

Les Serviteurs de Von Maugür

Ce sont de petites gens de maison, inoffensifs et aisément intimidables. Ils sont partagés entre leur peur et leur loyauté pour von Maugür, et selon la façon qu'auront les aventuriers des les approcher, ils pourraient tout aussi bien être des alliés que des ennemis.

Serviteur de Von Maugür

FOR 10	**CON 10**	**TAI 09**	**INT 12**	**POU 11**
DEX 11	**APP 11**			

Points de Vie Moyens : 10

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

Armes : *Bâton de chaise* 45%, dégâts 1d6, PdS 15 (arme de fortune)

Compétences : Chercher 40%, Artisanat (Cuisiner) 70%, Artisanat (Domestique) 75%.

Passions Directrices : Loyauté (Whillem von Maugür) 6, Peur (Whillem von Maugür) 8, Passe-temps (un artisanat comme la broderie ou le travail du bois) 11.

Les Miliciens et les Sbires de Von Maugür

Les miliciens sont d'honnêtes gens qui ne refusent jamais un pot-de-vin.

Ils sont tout aussi prompts à intervenir rapidement pour plaire au très riche von Maugûr qu'à fuir si l'adversité est trop forte.

Les sbires de von Maugür, d'un autre côté, sont des professionnels, même s'ils ne sont pas beaucoup plus compétents.

Milicien, Sbire de Von Maugür

FOR 12	**CON 12**	**TAI 13**	**INT 10**	**POU 10**
DEX 12	**APP 09**			

Points de Vie Moyens : 13

Armure : 1d8+1 (heaume porté), demi-plaques.

Modificateur au Dégâts Moyen : +1d4

Armes : *Bouclier Entier* 40%, dégâts 1d4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Epée Large* 35%, dégâts 1d8+1+MD, PdS 20 ; *Lance Longue* 40%, dégâts 1d10+1+MD, PdS 15.

Compétences : Chercher 30%, Déplacement Silencieux 40%, Ecouter 35%, Equitation 40%, Esquive 35%, Sagacité 35%.

Les Eclopés Déliquescents

Les prosélytes du Temple de la Déliquescence sont tous des hôtes contaminés par leur maître Karfenn et ils commencent seulement à développer une apparence monstrueuse qu'ils cachent sans trop de mal sous d'épais vêtements élimés.

Chaque sectaire porte sur lui une broche de fer blanc l'affiliant aux Eclopés Déliquescents. Aveuglés par la crainte et leur dévotion envers Karfenn, ils sont prêts à mourir pour lui. N'est-il pas celui qui guérit de la maladie, de la cécité et même de la mutilation ? Il est un messie que tous doivent suivre.

Dans des accès de furie fanatique, les Eclopés Déliquescents emploient une tactique primaire mais efficace : ils submergent leurs adversaires afin de les empêcher d'utiliser leurs armes de mêlée puis s'en remettent à leurs compétences Bagarre et Lutte pour prendre l'ascendant, à cinq contre un s'il le faut.

Eclopé Déliquescent

FOR 11 **CON 13** **TAI 11** **INT 08** **POU 10**
DEX 10 **APP 07**

Points de Vie Moyens : 12

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

Armes : Les mendiants utilisent des armes de fortune ou leur compétence Bagarre avec un pourcentage de réussite égal à la Base +10 %. Ils privilégient les armes pouvant immobiliser, enchevêtrer, ralentir ou étrangler leurs cibles.

Compétences : Déguisement 35 %, Dissimuler un Objet 50 %, Marchander 35 %, Se Cacher 55 %.

Passions directrices : Peur (Karfenn) 8, Loyauté (Karfenn 18).





Chroniques Germaniques

"Un seul but : le profit,
un seul goût : le sang,
une seule arme : la terreur."

- paroles de Ludendrik, dit "le chacal", le plus redoutable tueur de Germanie

VIEL SPASS !

Ce supplément contient une campagne et deux scénarios vous permettant d'exploiter quelques-unes des particularités, des intrigues et des contrées développées dans l'Atlas Germanique.

• L'Héritage des Von Löwen : Cette campagne épique autant que politique fera voyager les aventuriers dans tout le sud germanique (et même plus !) à la recherche du mystérieux héritier d'un comté bayernois. Entre ennuis judiciaires, complots du Sincère Repentir et course contre la montre, les personnages seront mis à rude épreuve et seront confrontés à des ennemis impitoyables ! Cette aventure comprend également la description de la cité de Köln, capitale du fief de la famille Hawkmoon.

• L'Effet Papillon : Entre Vevay et Lozhan, deux paisibles bourgades de Sweiss occidentale, le commerce du vin attise les passions. Et lorsque la science alambiquée sert une sombre vengeance, les conséquences peuvent être catastrophiques ! Cette aventure va mener les aventuriers des vignobles vevaysans aux miasmes des marécages du Léman dans une enquête à rebondissements qui leur fera découvrir une bien étrange civilisation…

• Le Chevalier Boursouflé : La petite ville de Zinbruck en Otriche est le théâtre d'une mystérieuse épidémie. Les conséquences d'anciennes recherches peuvent encore se révéler mortelles car derrière les façades bien propres des maisons de certains riches bourgeois se cachent des secrets qui ne demandent qu'à revenir au grand jour…



ISBN : 2-914536-19-4